
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年6月6日
50
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
隨刊附送・不另收費
請向書報攤索取
禮多人不怪
送出美樹本晴彥超精美簽名板
GLAMS問卷調查大送獎品
特快攻略源源送上
《BOUNTY SWORD FIRST》
日本遊戲生產商供料報道
日本漫畫大師美樹本晴彥
獨家直擊專訪
新GAME多籮籮
PlayStation
《TIME CRISIS》
《PANZER BANDIT》
《MARIKA真實的世界》
《DEFEAT LIGHTNING》
《夢幻模擬戰I、II》
《秦始皇帝~The First Emperor~》
SEGA SATURN
《SENTIMENTAL GRAFFITI FIRST WINDOW》
《J LEAGUE GO GO GOAL！》
《沙羅曼蛇DELUXE PACK PLUS》
《夢幻模擬戰IV》
每本港幣35元
一應俱全攻略陣
PlayStation
《瑪莉工作室》
《皇牌空戰2》
《祖尼狄卡之貓》
《RUNABOUT》
《EBEROUGE戀愛物語》
SEGA SATURN
《WARA WARS激鬥！大軍團戰》
《SKULL FANG・空牙外傳》
《GROOVE ON FIGHT》
《加油！森川君2號》
《電腦天使SS》
街機
《SOL DIVIDE》
《VAMPIRE SAVIOR》
© 1997 TOKUMA SHOTEN CO.,LTD. INTERMEDIA COMPANY

科技超群 信心保証

SS MAJORIS AI for Saturn

SS-232

定價 HK$199

PS SAKKARA AI

PS-602

for PlayStation

智能型模擬駕駛系統
特大液晶顯示屏
資料、圖案，一目了然

可編程序系統
超級必殺技，一按即出
記憶容量特大，可儲存 54 個程式

多種參數選擇，容易操縱

FORMULA ZERO

三機種對應
PS/SS/N64

定價 HK$450

類比賽車軚盤；油門、剎車腳踏；4 級波棍

總代理
恆景電子 有限公司 Eternal Peace Electronics Limited
配備各種不同類型電子遊戲、主機、軟件及配件

批發部
九龍深水埗福榮街
103 號舖地下
電話： 2725 1038
傳真： 2708 4628

零售部
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街 146-152 號高登電腦中心 64 號舖
電話： 2387 7297
傳真： 2729 1923



徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務





《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補 購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂 閱　（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：______

年齡：______

郵寄地址 *(請用英文正楷書寫)*：______

本港聯絡人：______

聯絡人地址：______

聯絡人電話：______

支票號碼：______

□補 購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

□訂 閱

本人欲自第____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式 *(請在適用方格處加上X號)*

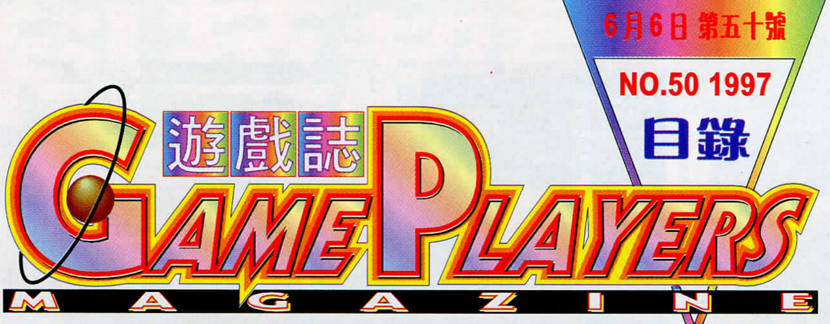
空郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1835.00
□ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
□ 空郵一年（25期）：$2080.00
□ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25期）：$1167.50
□ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1325.00
□ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
□ 一年（25期）：$1350.00
□ 半年（13期）：$702.00



新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

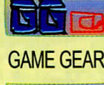
《洛克人 BATTLE AND CHASE》記憶咭換領通告

各位已收到領獎通知書的讀者,可由1997年6月10起,帶同領獎通知書,前往「九龍旺角亞皆老街83號先達廣場地下G60號舖 遊戲誌尊賣店」領取《洛克人 BATTLE AND CHASE》記憶咭一張。

遊戲誌編輯部

機種


3DO


GAME GEAR



PC 個人電腦


街 機


世嘉 CD


PLAY STATION


任天堂


世嘉五代


超級任天堂


PC-FX

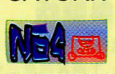

NEO · GEO


SATURN



GAME BOY


PC ENGINE


NINTENDO 64

遊戲性質


ACT 動作遊戲

SLG 戰略／模擬遊戲

PUZ 智力遊戲

FIG 對戰格鬥遊戲

SPT 體育遊戲

TAB 桌上遊戲

RPG 角色扮演遊戲

SOC 足球遊戲

MOV 電 影

ARPG 動作角色扮演遊戲

RAC 賽車遊戲

EBOOK 電子圖書

SRPG 戰略角色扮演遊戲

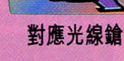
STG 射擊遊戲

ETC 其他遊戲

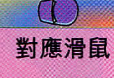
AVG 歷險遊戲

其他

ZP 雙 打


對應光線鎗

MPLY 多人參與


對應滑鼠

MCM 需記憶卡／有記憶進度功能

對應軟盤


LNK 通訊對戰

對應 ANALOG 控制桿

不適合十八歲以下人士

GAME PLAYERS EX 隨刊附送

◆PUBLISHER／CINCEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、阿三、ZAC、MS、KOTARO、八神 健、TAZ、HAJIME◆FREELANCE WRITING／SPYDER、小健健、死神之黃昏、粉擦、韻◆MARKETING DEVELOPMENT／畑山哲哉◆COVER DESIGN／子濃◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI、ANDY、FION、佐治◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVISE LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVISE LTD.、EPS PRODUCTION LTD.◆PRINTER／TOPPAN PRINTING CO.,(H.K.) LTD.◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL(825)2527-8665

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS:7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WAN CHAI, HONG KONG.

TEL(825)2380-2223 FAX(825)2866-2618

EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 *(本索引以遊戲種類及筆畫排序)*

下期SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.將有消息發表，敬請留意。

貴客光臨

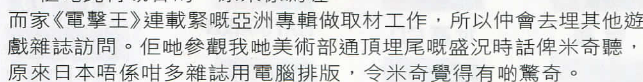
《電擊王》編輯訪問記

最近唔知因乜解救，GPM總部客似雲來，上期書尾嘅時候，得CAPCOM的ANNY姐姐介紹下，日本著名嘅多機種遊戲雜誌《電擊王》兩位編輯——總編輯塚田先生、專責PlayStation方面的市川先生，仲有該刊物嘅專欄作者、喺日本遊戲廣告界好有名嘅福本先生特地到《遊戲誌》來參觀。



最初見到3人嘅時候，一副嚴肅表情，但交談咗一陣，發覺他們都好好傾。市川先生一見到幾個剛通完頂嘅同事天草、神之黃昏等瞓到死豬咁款，立即拍下佢哋嘅美麗睡姿。市川先生話：「咁先至似編輯部嘛。」

你哋有冇發覺佢哋一身夏威夷恤打扮？原來佢哋剛剛去完夏威夷睇SQUARE個記招嚟。佢哋話係SQUARE至可以叫到咁多本雜誌到咁遠去睇記招，間廠細啲都冇人理呀。



佢哋此行嘅目的，原來係為咗而家《電擊王》連載緊嘅亞洲專輯做取材工作，所以仲會去埋其他遊戲雜誌訪問。佢哋參觀我哋美術部通頂埋尾嘅盛況時話俾米奇聽，原來日本唔係咁多雜誌用電腦排版，令米奇覺得有啲驚奇。

當日，《遊戲誌》幕後老細仲請佢哋去食飯，一盡地主之儀。佢哋話拜訪埋另一本雜誌之後仲會落信和同好勁場「觀摩」，想睇下佢哋挖到啲乜嘢好料，就要睇下哩幾期《電擊王》啦！（賣廣告？）

點解咁多嘢講的米奇話——

◆最近愛上伊藤明弘的漫畫，據米奇所知他的作品只有《GEOBREEDERS打擊魔鬼》有推出中文版（那中文名好怪）。伊藤的作品屬槍林彈雨的官能刺激類型，米奇較欣賞的反而是他在《月刊COMIC DRAGON》時代的《貝爾斯坦強盜團》，那是改編自南北戰爭的一段真人真事，有刺激的槍戰之餘也道出人與命運間的鬥爭，可惜這故事已沒有繼續連載下去，真想知貝爾能否從重兵手中搶走金塊。

除了以美女掛帥的作品外，英雄式的作品《執法者LAWMAN》也不錯。如果你曾看過《打擊魔鬼》的話，一定會發現在《打》中那個神秘而狡猾的厚生省人員入江省三，亦即是《執法者》的主角大藏省的入江，至於是否同一人物，為甚麼會由捉賊變成捉貓，就要問作者本人了。

◆最近見到一宗不吐不快的事件——某中文版遊戲雜誌的總編輯在編者話中大談遊戲機系統能否統一的問題，細讀之下，發覺見解和論點竟跟數期前該刊物的原著中一篇話題相同的署名文章不謀而合。公司的同事對於這種拾人牙慧的行為都不認同。反正是自己代理的雜誌的內容，怎不堂堂正正的刊登出來？

有口難言的赤目黑龍話

哈哈◆今期書的書頭真是非常的高興，因為有機會和本港街機業內的知名人仕共進晚餐，在席上眾人談天說地，不過當然是三句不離本行——「遊戲機」，氣氛可以說是非常的好，當眾人吃得「肚滿腸肥」之後，眾編輯便到席上貴賓的遊戲機中心玩個痛快，這個晚上真是快透了。

呵呵◆今期書在編輯部發生了十分多的事情，幸而是喜事多於苦事，今期書開始，我們作出了一點兒的內部調動，工作雖然是比之前辛苦了一點，不過對整體上的操作上始終也是好的，希望在有限的人手之下我們可以做到最好，亦希望各位可以繼續支持我們。

嗚嗚◆因為以上的工作調動，所以今期黑龍的工作量的而且確比以前多了一點，所以身體經常感到不適，人又非常疲倦，所以作能力實在是大打折扣，幸而在「強橫」的意志力支持下，黑龍也總算可以安然的完成這期的工作。

唉唉◆正所謂做得唔怕認，又有人說：「食得鹹魚抵得渴。」不過，往往有人做了事情又不肯承認，WELL！算了，這畢竟也是別人的事，黑龍還是不理為妙，不論他人左擁右抱，又或是初入情場，也不是黑龍的事，FORGET IT！

咕咕◆做的事多了，人也比較易疲勞，工作壓力使情緒的起伏更加是「無常」，為了舒減這些壓力，黑龍決定「自暴自棄」，將一切化為「食慾」，結果，這個多月來重了差不多10磅，天呀！

同樣是有口難言的 J.J 話

想不到再寫甚麼好了，今期編者話就此作罷，餘下的空位可給各位用來塗鴉……

依然都係偽・福田君 2 號嘅編者話——

◆近排本地新聞多多，有保釣，又有霍亂，又有德國麻疹，又有電梯夾腳，又有武館踢「靚」入會，希望在回歸前市面可以平靜點吧。

◆今期書頭去信和散錢，買咗AMURO嘅新SINGLE《HOW TO BE A GIRL》、GLAY《口脣》、槙原敬之《SMILING精選》與SPEED《STARTING OVER》，安室當然正，而GLAY就無乜點退步，NORIYUKI抵聽，至於SPEED都算OK啦，因為除咗幾隻較為商業嘅SINGLE主打歌之外，其餘歌曲都不是太搶耳，同MC嘅碟差唔多，當然比較起來《SWEET 19 BLUES》與《FACES PLACES》就平均地正得多；記住安室新大碟會喺7月24日推出呀。

◆最近經常落場玩《RBS》，除了舞小姐同埋秦崇雷之外，現在已全力苦練阿秀哥，對戰時經常用蹲下A→站立拉後A（中段技）→蹲下A→站立拉後A……再加埋帝王神眼拳閃嚟閃去，不知幾過癮（真賤）~~~~KOTARO，我一定會練到打贏你隻TERRY嘅！

◆公司裏大多同事都有以下物件（1）手電（2）MD，看來這兩件物體已成為GPM組織中的常規裝備了，快啲出糧啦！我要出電話呀！（MS已受不住引誘，快將墜進深淵去了，哈哈）

ARES 的肉麻檔有趣話

肉麻◆早排神之黃昏自從被讀者稱呼做「黃昏哥哥」後，「遊戲誌根性戰隊」便開始喜用溫柔（肉麻先至啱）嘅聲線叫佢，攪到各人不時會表演「孔雀開屏」——即唔止背脊毛豎起，連「羅柚」毛都豎起埋，可說是「遊戲誌七七七不可思議」嘅最新代表作。

檔◆為令工作更有效率，故早排《遊戲誌》作出了一些內部調部，就連座位亦作出大執位，尤幸自身位置的風水不俗，故用開的檔口不用被迫遷。而最新行情就是莫探員成為ARES的鄰居，即係啲個唔食煙嘅人將會日日受我煙攻，真喺諗起都開心！

有趣◆話時話，上期見到福田君竟然厚顏無恥話我哋會稱呼佢做「哥哥」及「叔叔」，最初就真喺有啲慶，因為我哋對啲位老兄的專稱就只有「聾爺」，而且重係米奇改嘅。然而有見於老兄佢近排開始進入「發情期」，唉，算啦，今次就放過佢啦。不過啲排就真喺咁啱遇着剛剛，身邊不少朋友男男女女都陸續開始進入發情期，唔通真係六月天氣嘅影響？喂！老友們，「投資」啲味嘢係有賺有蝕㗎，如果不幸衰咗就千祈唔好收埋自己呀，記住啲個世界係好大同有好多好玩嘅嘢㗎，而且重有我啲啲酒肉朋友同你分擔。

山寺良牙歸家七日之旅（其之七）——

二月十三日，反常的旅程，本人到了一所在日本享負盛名的專門學校——代代木ANIMATION學院，由於該學院是歡迎任何人隨時去參觀的，於是當日便到代代木的本校去申請，該校的辦事處傾談了一會及最得學科資料後，便先在代代木參觀「ANIMATOR科」，之後到原宿參觀「聲優TALENT科」，今次的參觀，除了得知怎樣去製作一套動畫及一位聲優，更令本人決心儲蓄準備留學日本。最後在明治神宮買了一個學業護符。第七天就是這樣的過去了。



歸家之行的收獲？（七）——代代木ANIMATION學院東京本校

者者者者者者者話話話話話話話話話話話話話

天草四郎 時貞

《VAMPIRE 3》出咗啦！好嘢！唔知各位《VAMPIRE》同好有冇玩呢？唔！感覺上雖似沒有大分別，但是余還是蠻喜歡的，唔知汝等感覺如何呢？

唉！余的腳患終於復完得七七八八了，但最近的星期五由於趕稿的關係，竟忘了回醫院覆診，唉！

還有，讀者惡即斬及BILLY兩位老兄，可否寄一個回郵地址給我呢？因為我想由現在開始親自回信啊！等你們的來信！

仲有一件事，就係余竟然愛上了看《櫻桃子》，而且余還托同事「賣旗先生」幫我錄，ANYWAY，好多謝你啊！

下次再説吧！

FROM：魔城城主AMAKUSA

KOTARO 話——

這幾日來，不斷收到讀者們詢問有關《RIOT STARS》攻略的問題，有些是來信、有些更致電到編輯部詢問，在言談中還互相交流彼此對這遊戲的心得。然而不得不承認，遊戲的攻略之中，的確有遺漏的地方，亦沒有完整交代入城後各種需要解釋的事情和令陣亡的同伴復活等詳細方法，希望日後有機會可以在這　補回一些重要的地方解釋清楚吧！

回説《RIOT STARS》此遊戲，真叫我意想不到的受歡迎，因為不論畫面和戰鬥方法仍停留於舊世代的模式，心想此遊戲雖是佳作，但始終名不經傳的遊戲很難吸引現在的用家（加上設計此遊戲的廠商，以往推出同類型的作品，評價都並不高），而且原裝極少返貨的關係，心中已打定輸數，一隻好遊戲便這樣付諸流水……直至收到讀者電話才知道眾人的心血並沒有白費，亦心感安慰，相信喜歡此作品的讀者也會有同感。

P. S.若然大家對《RIOT STARS》有任何獨特的見解和有什麼心得，不論是大或小，亦不妨來信相告。

少年阿三真實告白第十二話——

他，因為每晚都睡不着，於是就去數綿羊。

「一隻綿羊、兩隻綿羊、三隻綿羊、四隻綿羊……」

數啊數，數啊數，不知不覺就睡著了，真好。於是他每天都會習慣在睡前數一數綿羊，才會去睡。而數綿羊亦成為了他生活的一部份，不可或缺的一部份。

如是者，過了好一段日子，他開始嘗試不靠數綿羊來入睡。起初，以為是未適應而已，所以睡不著。如是者，一天、兩天、三天……已經是第十天了，情況依然。他百思不得其解，為何這樣？為何心裡只有不住的想：「小綿羊、小綿羊、小綿羊………」

那天晚上，他睡着了，不但將思念帶進夢鄉，還得到了完美的答案。

「你知道不知道，每天晚上你不住的數算，但數來數去都不過得我一隻麼？只是你不斷圍着我團團轉，才會以為有很多啊！以後，一心想着我，可不可？」小綿羊説着説着，心裡充滿著盼望。

結果，他因着小綿羊的一番話，以後的每個晚上，都睡得好好了。

TAZ 大叫：我愛大自然！
《星期日大戰三部曲》

I BB你個Q

上星期日，我們偉大嘅幻之娛樂部長ARES舉行咗一次「BB你個Q一日遊」一行人出奇地「倒塔咁早」係公司集合，正午已經殺到淺水灣，我哋一邊喺烈日之下暴曬，一邊對着紅紅烈火燒烤，燒啦燒啦燒死佢！實在好耐未燒烤過，食物一送來我已急不及待係咁燒呀燒燒呀燒。食飽之後一眾老餅又開始打吓牙骹，此情此景，回想下覺得都幾老餅！連亞ARES都有D退休後入住老人院嘅錯覺。

II 四個佬，沙灘慢步

海風送來海水味和沙灘獨有的太陽油味。我們暫時放下工作，走入大自然的懷抱裏。啊！太陽正照耀大地，照着ZAC的不見天。啊！和風正輕輕吹送，吹着二足步行型ARES。連只在晚間出沒的死神也為這美景所吸引，以那一身純黑的夜行衣，在日光下散步（説穿只不過係睇女仔）……

III 善男信女，求神去

行完沙灘，一眾人又走去「千歲灣」特有嘅遊客景點朝聖，順道我亦多謝觀音大仕對我嘅保佑。不過最吹啤嘅係ZAC見到有個靚仔指住個海龍皇話係揸住龍珠嘅魔人布歐，第日生仔真係要比佢睇多D中國神話至得！

各位機迷，正所謂我愛夏日長，放低你們嘅JOYPAD，到郊外和海邊走走吧！

去完「燒野仔食」就坐立不安嘅 ZAC 話

請大家容許我自私一點，説一些自己的話吧。

朋友，得知近來你的心情不好，故在此慰問你一下。我知道你很快便能完全康復，但願你的心情能盡快平復。雖然你向我們透露這事時表現得輕描淡寫，但我們都知道你的心情如何。「任何路」，我等着與你並肩作戰的日子（至少，有些東西是我們一起爭取回來的）如果你發現我有甚麼錯失，請你一定要指正我（厲聲指責更好，説真的！）。説起來又真的很邪釘，我倆相識的日子不算長，但出奇地我們又真的很「夾」，又有默契，這是否「天意」？哈哈！那晚得知你們兩人都有自己的私人煩惱，而我暫時就沒有（説真的，我也想有……），不知這是不是我的「福氣」呢？（←很「串」的人……）

説説其它吧。那天和ARES等人去「燒野仔食」，順便在燦爛的陽光下測試一下自己的耐熱能力，實在十分快感，只可惜米奇沒空前來。

另外，那晚我們和一班業界的朋友們吃晚飯，大家言談甚歡，亦為一生另一大享受。須知道：酒逢知己千杯少呀老友。他們絕對是一班交得過的朋友哩。

阿三才氣橫溢，幫我的朋友改了一個叫「火輪氏」的名字，還望她不要介意。

早前與友人吃宵夜，閒談中説起兩年前我們在同一公司中都是「靚」。而現在，她有她的事業，我有我的發展，大家都開始覺得自己有點「老餅」……

那天「括弧Y」借了鈴木史華寫真集給我看，令我坐立不安……

順帶一提，我將自己的「RQ」珍藏寫真集給小國國看，令到他也坐立不安……

HAJIME 少尉話

◆仍在找TIMEATTACK和40 WINS的400的人請注意，你們遇到他的機會率又減少了……（意義不明）

◆豪鬼一眾努力啊！繼續供機，保着「我們的」（←問題發言）《VIRTUAL ON》大機啊！

◆DIAS何時回來?Fei-Yen姊姊的CD h } 何時還我?

◆Fei-Yen姊姊的新CD h } 何時到港呀····

◆「綠毛小春」，你想找誰切磋《SF III》？這裏有很多好對手啊……（←抱着欣賞精采戰鬥的心態）

◆我何時可進化成全裝備（不是F6）型？

◆莫非剛轉職的人HP真的會減少？病魔老兄不要過來呀～～！

◆原來很多東西想寫和沒有東西想寫同樣令人煩惱……

Lv.1編輯（剛轉職）
第400遊擊VR小隊
HAJIME少尉

MS 話

◆唉~~終於趕起稿了！真的很累呢！不過趕得起份稿總算是一個安慰，而且真的要多謝GPM內裏的人，因經常對本人説「 " æ ¸ Œ¡ l」，即是加油吧！令MS的戰意上升，繼續戰鬥下去，不過相信很快就會習慣，因是全戰鬥萬能型的MS呢！要回家好好休息才行，否則…機械疲勞？！

◆本人終於將一比六十的GUNDAM WING完成了，實在太好了，不過近來竟發現了它有一個驚人的秘密，原來它除了可變成飛機形態之外，還可以變成超時空的GEWALK形態？！當本人看到這件事是真的時候，才相信。請注意：（若不是一比六十的是不能變成GEWALK形態，還有不要強行變形）。

◆近來問了福田君借了很多CD聽，竟發覺其中有一首歌是本人在日本讀完書回來時，學校送給本人的歌，真叫人懷念呢！

◆GUNDAM又有新故事了，不過是在漫畫裏，故事是在GUNDAM WING時期發生的，是一個小分支，取名為GUNDAM WING DUAL STORY G-UNIT，熱切期待。

追求「曉諭」真・神之黃昏話…

豬牛羊的自説自話：

「世事往往不會直線進行的，當中總會有很多的分歧。」

「有很多事情，不可單憑表面作判斷，要仔細思索方可發現事實的真相。」

「對自己所作的一切，要自行負責。若然永遠逃避自己所失的過犯、錯誤，結果只有永遠原地自轉，不能向上攀升，甚至……」

「做事要有的是自信，不是自大。若然不斷自我膨脹，就只會演變成自爆。」

「遇上不明白的事情，最好是親口向別人請教。若往往單靠自己的力量去尋找答案，少不免總有些錯漏。」

「每人心中擁有自我空間，是正常不過的事情。但過份浸淫於『自製』的空間內，斷絕與外界的接觸，會導致嚴重的後果。」

「所謂私人領域，只是存在於內心深處的片段回憶，不是全部的內心思想。」

真・神之黃昏的自説自話：

「朋友，可遇不可求。對自己的朋友，固然重要；對他人的朋友，更加重要。因為自己所犯的過失，令他人失去了一段友誼，總不可以不了了之。」

衷心多謝《遊戲誌》，讓我於編者話中自説自話。THANK YOU！

小好妹妹，未有空回信，對不起！但我會盡快回信給妳。

專欄專題

突然的合作，更突然的分手 SEGA 、 BANDAI 合併始末記

文：畑山哲哉

世事難料，雖然不少人早就認為這款遊戲難度不低，誰知正要開始時竟然會有結局畫面出現！……本來預定將於10月合併的世嘉與BANDAI，竟在5月27日，即在簽訂合併合同的前夕突然宣布取消合併。令遊戲界地動山搖的大事件又來了。機迷們所期待的「夢幻組合」為甚麼要取消合併呢？有甚麼背景？此外，取消合併會否也對SS用戶帶來某種損失？——我希望這次能與各位分享這些話題。

取銷合併源自 BANDAI

根據日本各大報章的報道，取消合併（實際上是世嘉收購BANDAI）的原因主要來自BANDAI方面：進入5月後，在該公司的內部四起反對之聲，如「世嘉的作風與我們大大不同，適應不了」、「很擔心合併後在待遇上有所改變」、「不想令玩具名廠『BANDAI』之名消失」、「世嘉的財務情況並不好」……等等。提出反對的不只中、下級幹部，不少董事亦支持這些說法。最後，山科社長也不能控制這種「分裂的危機」，同意放棄合併計劃。今後雙方將以業務合作保持密切的關係。

但說也奇怪，合併可算是一件關係到公司命運的大事，如此重要案件，不該在內部達成共識後才對外界公布嗎？……據報道，原來這次合併計劃是只由雙方的幾個首腦推行的，例如BANDAI方面，大多高層人士事前都一無所知。



BANDAI：「合併是為了開新路」

BANDAI確實是一家有傳統的玩具名廠，但由於玩具市場隨着出生率的下降而逐漸縮小，近年來其業績一直停縮不前（※註1）。因此，山科社長要以打進多媒體娛樂事業來打破困局。相信不少讀者都知道BANDAI在這幾年裏先後着手多種新事業，如動畫、唱片、通訊卡拉OK、電影、錄影軟件、衛星電視以及 PIPPIN ATMARK 等，可惜這些新項目，到目前為止都未有令人滿意的結果。而因為如此，BANDAI要與世嘉合併加強將來的主力軍——多媒體娛樂事業。

【註1】據發表，BANDAI集團的業績在1996年度又退了一步：營業額比上年度減少8%（達2,003億日圓），虧損額約80億日圓（上年度有近104億日圓的盈利）。業績惡化的主要原因就在於玩具與遊戲軟件的營業額大減。至於大紅商品「他媽哥治」，其銷售量達159萬個，營業額及盈利額分別達35億日圓、約10億日圓。可見她雖貢獻不小，但也無法挽回大局。

SEGA：「合併是為了擴規模」

另一方面，看看世嘉的情況就可容易發現，原來這位遊戲界的老大哥也有不少痛處：就銷量而言，不能不承認SS在家庭機市場上敗勢已定；幾年來所發展的新事業（如玩具、卡拉OK、有線電視等）成績都不佳；至於最可靠的街機部門看來頗為順利，但很多人認為市場潛力大不如前，競爭亦有加劇之勢。而且，歐美方面有MEGA DRIVE的頗大庫存，在日本國內也有超過1400億日圓的可轉換公司債券……可謂成長還在持續，但前景並不能樂觀。

我們不難想像到不少當時世嘉首腦認為通過合併就能改善的難題：能加強家庭機的軟件陣容，也對向來所堅持的遊戲機「多媒體路線」帶來正面作用；由於在雙方所開展的新事業中有很多共同點，故此就能以「大團結」提高市場控制力；而最重要的是街機部門，一來可利用種種著名角色，二來能以擴大規模，來推出更豐富而規模可比美迪士尼樂園的娛樂設施。

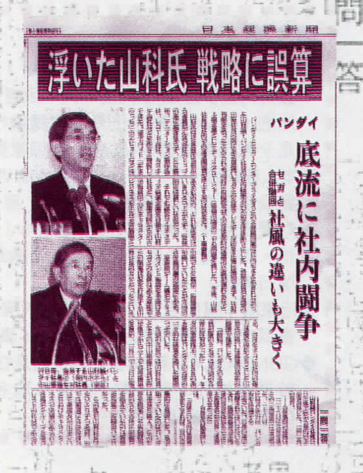
不過，如果這次合併只會帶來如此好聽的效果的話，那兩家公司的股票也不會一跌再跌了。其實在日本商界早就有不少人懷疑這次合併計劃，特別是其效率較低的「大規模」及有事業重疊之嫌的「大團結」。而最令人擔心的是兩家公司的業績近來均不理想，所以宣布合併時不少報紙與財經雜誌紛紛指出是「弱者同盟」或「敗者之合」。

合併是為了自保？

談到日本商界的反應不得不指出，其實當初各界對這次合併計劃另有一個說法：「山科社長與中山社長之所以積極推進效果不大的合併計劃，是因為合併一成，他們倆都能回避『下台』的危機。」

據說在BANDAI方面，由於山科社長所大力推進的各項新事業都不大順利，向來主張「玩具第一」的「元老」們大表不滿，公司內部似乎出現對立局面。在此情況下，世嘉中山社長所建議的合併方案，對處於困境的山科社長來說正如天仙妙藥一般，一合併便可加強多媒體娛樂事業，又能在路線鬥爭上佔住上風。

而世嘉的中山社長，一直以來以其頗高的領導能力見稱，也可說世嘉在他的指揮下實現高速成長。可惜他與坐在他上面的大川功會長之間的關係似乎並不理想……這是多年來在行內所流傳的「傳聞」。「傳聞」說，大川會長對中山社長在家庭機事業上所堅持的方針及其成績甚不滿意。事實上，去年下半年在行內曾經也有過一條小道消息：「大川會長要換人」或「他要親自出馬」。就中山社長而言，合併可算是令世嘉進入下一個發展階段的妙計，同時對他自己也會帶來「一時避難」的效果。而大川會長之所以支持合併，是





因為他可在新公司裏作為會長，擁有實際權力（雖然是CSK的最高領導人，但目前他在世嘉的職位是名譽性的，實際工作均由中山社長作最終負責人）。

也可以這麼說吧：這次合併計劃算是新興資本家（世嘉）與勢威已不如前的名家（BANDAI）之間的喜事；因為新郎（中山社長）與新娘（山科社長）各有自己的理由，所以便好像一時衝動的決定結婚；當初，新娘的家人親戚因為從不知情而大驚，但在新娘的熱情下同意訂婚；但後來他們提出如「家風不合」、「那家以為自己有錢，不會遵重我們」、「原來那家也有借債」等理由，最後迫到新娘取消婚事……!?

SS迷夢醒之時

在世嘉與BANDAI宣布要合併時，《日本經濟新聞》的一篇分析性文章就指出：「BANDAI擁有多數電視節目中的大紅角色，如果把這些當作遊戲軟件的資源而充分利用的話，世嘉便會有可能在遊戲市場上掌握主導權。」也許有部分本港SS迷當時會有同樣的期望：SS是否可獨享BANDAI牌之福？但我看這種說法並不現實，是否那位財經記者並不了解目前硬件市場的格局？

如今PlayStation在硬件市場擁有最大地盤，而且，如果把同一作品分別在SS與PlayStation上同時推出的話，PlayStation版的銷量往往會比SS版多出一倍或以上——在這種情況之下，BANDAI究竟能否不理這大筆生意？就算問SEGA BANDAI中的原BANDAI軟件部門，答案也會一樣。既然SS無法提供更大的生意，怎能放棄PlayStation？

事實上，世嘉與BANDAI早在發表合併計劃時便表示過，至少原BANDAI部門合併後也會向非世嘉牌硬件提供遊戲作品。而現在合併已取消，雙方要開始業務合作了。中山世嘉社長介紹這個新關係時說：「雖然雙方間的來往會很緊密，但也不會『封閉』得令其他公司無法接近」。相信至少在家庭機方面，BANDAI對兩大硬件的態度會比較「公平」。

其實我認為，合併不合併對世嘉的硬件生意所帶來的影響不會有很大的分別。如果BANDAI只向SS提供軟件，現有SS的用戶當然會十分開心，但就這麼多了，相信對硬件銷量的貢獻不大。因為你我都知道，BANDAI的強項是《高達》、《龍珠》、《美少女戰士》作品等，而少有像《FF VII》、《I.Q.》或《PARAPPA THE RAPPER》那樣的作品。也就是說，由於硬件市場已進入「以非機迷為主」的階段，如BANDAI那樣的軟件陣容，就難以帶動硬件銷量的增加。大家認為如果「他媽哥治」在SS上登場，到底會否有大批女孩子跑去買主機？

現在，合併計劃已被取消，是各位SS迷夢醒時分了。你認為在這種情況下，世嘉應以怎樣策略維持SS生意才好呢？

SEGA、BANDAI「合併劇」日記

9月17日	世嘉中山社長與BANDAI山科社長共餐時建議兩家公司合併。山科社長在考慮一會後表示同意。
1月23日	雙方共同宣布要在今年10月合併。
3月18日	雙方共同宣布，將合併後的公司名稱定為SEGA BANDAI ENTERTAINMENT。
5月1日	BANDAI臨時董事會決定將本來原定於5月22日進行的合併承認董事會（批准合併合同）延期。
5月14日	BANDAI近八成部長及次長級員工（中級幹部）向公司首腦聯合提出「合併延期請願信」。
5月19日	BANDAI正式向外界宣布，將本來原定於5月22日舉行的業績發表會與合併承認董事會延期至5月28日。
5月23日	BANDAI的課長級員工（下級幹部）向公司首腦提出「聯署請願信」，要求再次研究應否合併。
5月26日	BANDAI取消將合併承認董事會延期舉行（即取消5月1日的臨事董事會上所作出的決定）。
5月27日	雙方分別宣布取消合併，改而進行業務合作。

三個人 三個心——合併三主角的説法

其實在宣布合併後，這次計劃的三位主角（世嘉大川會長、中山社長以及BANDAI山科社長）之間有明顯的「口徑不一」情況，其中部分談話也有可能暗示世嘉的長期發展大綱，現在我們一起欣賞一下吧！

●大川會長（《日本經濟新聞》1月25日）

「遊戲機方面，我們也可以與SONY合作，開發共同規格的DE FACTO STANDARD（實際上的標準機）。如果太固執的話，就會變成美國APPLE COMPUTER那樣了。」

「新公司（SEGA BANDAI）會很重視軟件。」

●山科社長（《日經產業新聞》1月27日）

「我認為將來遊戲事業的主要硬件有可能會轉變為個人電腦。我們應該不拘哪一硬件，要以軟件競爭。」

●中山社長（《日經產業新聞》1月27日）

「為了跟上日益進步的技術，擁有自己的硬件是不可缺少的。」

看來大川會長與中山社長的見解之間顯然有分歧，山科社長的想法似乎接近大川會長。而2月初發生的「PS版《VF》事件」，可説顯示了山科社長與中山社長間的「不同」。

●山科社長（《每日新聞》2月6日）

「新公司（SEGA BANDAI）要大改原來的方針。比如說世嘉的《VIRTUA FIGHTER》，如果得到SCE的認可就會開發PlayStation版，而任天堂同意的話，也要在N64上推出。」

●世嘉廣報（《SEGA SATURN MAGAZINE》3月7日）

「無論如何，這是不可能的。那個報道相當有誤導的成分，是把『有可能的例子』寫成正如已作出決定一般。」（※註2）

【註2】雖然有關講話發表的日期在3月，但據知這講話應該是在《每日新聞》刊出有關內容之後不久發表的。

●BANDAI廣報（《TECH PLAYSTATION》創刊號）

「我們不介意你們把這次《每日新聞》的報道，當作社長的正式談話。」

這次風波之後，中山社長在《朝日新聞》（2月13日）上説：「也可以與SONY、任天堂之間統一家庭機的規格。」這是否表示他接受大川會長的方針？

順便一提，在雙方宣布取消合併的5月27日，這兩位世嘉首腦分別發表以下的談話：

「我今後也要站在最前線，推動世嘉的戰略。」（中山社長）

「以後我會更多地參與（世嘉的）領導工作。」（大川會長）

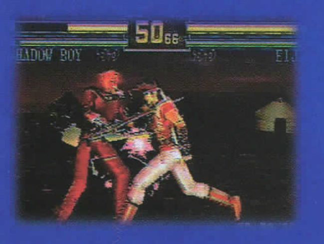


全出招表（下集）

超GUARD系統

當受到對方不斷猛烈攻擊而處於不利形勢時，就應使用這新系統「超GUARD系統」了。超GUARD是要使用擋格能源的，方法是同時按入X、A、Z或Y、B、Z。成功輸入後角色會被一道白煙圍着，它不但可能抵擋對手的攻擊，敵人更會因接觸到而受傷，擋空中攻擊更會打DOWN對手。熟習這技術的確可以在劣勢下一舉反擊！





自主連系統介紹

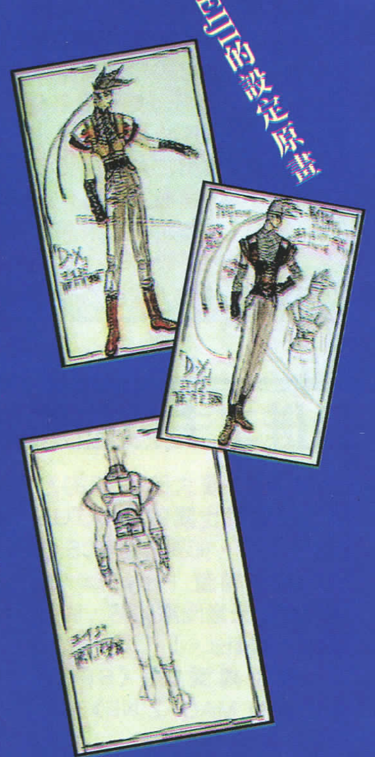
「自主連」其實是自主連續技之意，任何角色都有兩招自主連開始指令。至於使用方法亦十分簡單，分別是→→+X+A和→→+Y+B，成功輸入後，角色身體便會包圍着一些藍身電流，此時只要隨意連續按入X、Y、A、B、→+X、→+Y、→+A或→+B等指令就可使出獨特的自主連續技。如果敵人全部吃下的話，更會使出一個「有型」的完結動作。

在OPTIONS不要忘了按R

在OPTIONS按R可發現幾項有趣的選項，GRAPHIC GALLERY裏可觀看ENDING，MOVIE和已經爆機角色的設定原案。最有趣的可說是NAME ENTRY，居然可為角色改名。

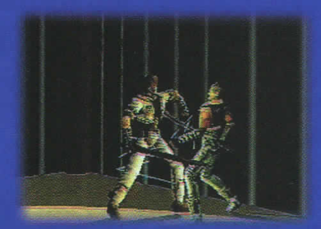


■可以將敵人改成朋友們的名字，之後……

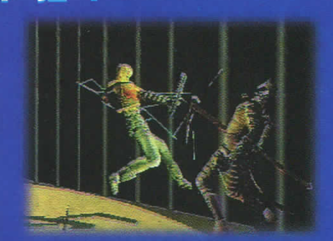


EIJI的設定原畫

講係無用嘅，睇啦！



■BOY



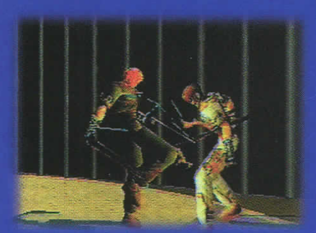
■SEIYA



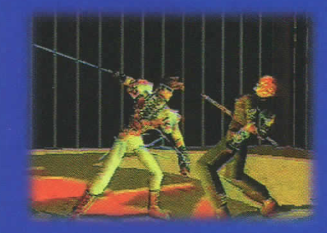
■KAREN



■IZANAGI



■SHADOW BOY



■EIJI



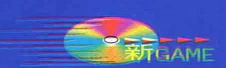
製造商：TAKARA
容量：CD-ROM
售價：5800日圓

給香港機迷的話

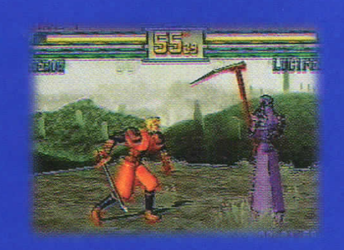
TAKARA 武藤幸子小姐

《D-XHIRD》由於是使用了為SS而開發的新軟件，所以能夠造出這種角色SIZE大，同時動作又非常高速及流暢的格鬥遊戲。以後我們亦會製作很多好遊戲出來的，請各位期待吧！



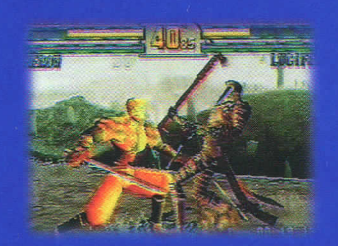


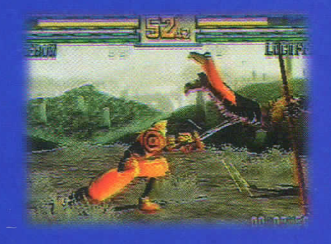




MEROW 全出招表

招名	指令	有無武器	條件
上段斬	X	有	
上段大斬	Y	有	
上段蹴	A	兩	
迴旋蹴	B	兩	
中段突刺	→＋X	有	
中段迴旋突刺	→＋Y	有	
左 MIDDLE KICK	→＋A	兩	
右 MIDDLE KICK	→＋B	兩	
迴避中段突刺	↙＋X／Y	有	
中段二連擊	↘＋X	有	
旋風斬	↘＋Y	有	
旋風	輕按↓＋X／Y	有	
跳前膝蹴	輕按↓＋A／B	兩	
SIDE KICK	↑＋（A＋B）	兩	
左 JAB	X	無	
右 STRAIGHT	Y	無	
左 BODY BLOW	→＋X	無	
右 BODY BLOW	→＋Y	無	
肘鐵	↓→＋X／Y	無	
SWORDLESS CHARGE	→↘↓↙←＋Y	無	
SIDE SLASH	X＋A	有	
VIRTICAL SLASH	Y＋B	有	
HEAD TWIST	↓→＋X	有	
"Z"	↓→＋Y	有	
THUNDER SPARK	↓↓＋X／Y	有	體力棒閃動時使出
THUNDER SLASH	→↘↓↙←＋Y	有	體力棒及擋格能源棒閃動時使出
DEATH TWIST	→←→＋Y	有	擋格能源棒閃動時使出
AIR SPEAR RUSH	↓↘→＋Y	無	
返突刺	L＋R＋X	有	對手攻擊時使出
蹲下下段斬	X	有	蹲下時使出
蹲下下段大斬	Y	有	蹲下時使出
COSSACK KICK "LEFT"	A	兩	蹲下時使出
COSSACK KICK "RIGHT"	B	兩	蹲下時時使出
蹲下 PUNCH	X／Y	無	蹲下時使出
SHOOT KICK	A／B	兩	跳起時使出
跳前直線差	X	有	跳起時使出
跳前突刺差	Y	有	，跳起時使出
飛刀	X／Y	無	大跳躍下降時使出
轉身上段斬	X／Y	有	背向對手時使出
TRACE KICK	A／B	兩	蹲下背向對手時使出
蹲下轉身肘打	X／Y	兩	蹲下背向對手時使出
背後水面蹴	A／B	兩	蹲下背向對手時使出
拳	X／Y	無	背向對手時使出
跳蹴	A／B	兩	伏在地上起時，對手在自己足旁時使出
首絞	←＋Y／B	無	投技
地獄突刺	←＋Y／B	有	投技
NECK HUNTING NIGHTMARE	→＋（X＋A）	有	投技
KINGDOM FINGER	←＋（X＋A）	兩	投技
COLIE SPECIAL	→＋（Y＋B）	無	投技
SKY HIGH MOUNT RUSH	↘＋（X＋Y＋G）	無	擋格能源棒閃動時的投技
POWER TACKLE	X／Y	有	奔走中使出
MOUNT NIGHTMARE	↓XYXY	有	NECK HUNTING NIGHTMAR 擊中對手時使出
三角絞	→→＋X／Y	無	對手倒地時，在對手的頭部附近使出的投技
ELBOW DROP	↑＋X	兩	近距離 DOWN 攻擊
SHOOTING STAR PRESS	↑＋Y	兩	遠距離 DOWN 攻擊
STAMPING	↘＋A／B	兩	近距離 DOWN 攻擊
VACUUM TORNADO	↓→＋（X＋Y）	有	使用後擋格能源棒會減少
LIGHTNING ARROW	Y	有	天井蹴技
FLYING CROSS CHOP	←＋（A＋B）	有	牆蹴技
STRIKE SHOOT	←＋（X＋Y）	兩	牆蹴技
THUNDER SLASHER	X／Y	有	邊閃中使出
RARIAT	X／Y	無	邊閃中使出
SIDE KICK	A／B	兩	邊閃中使出
左 JAB	X／Y	兩	轉身時使出
左 MIDDLE KICK	A／B	兩	轉身時使出
中段迴旋突刺	X／Y	兩	急後退時使出
三段突刺	X＋A	有	體力棒及擋格能源棒閃動時，邊閃中使出
STEP IN "Z"	X＋A	有	體力棒及擋格能源棒閃動時，急後退中使出
SLIDING KICK	A／B	兩	奔走中使出
POWER PRESS	X／Y	無	奔走中使出
上段斬	X／Y	有	倒地起身時使出
左 JAB	X／Y	無	倒地起身時使出
上段蹴	A／B	兩	倒地起身時使出
上段斬	↓＋A／B	兩	倒地起身時使出
COMBINATION 1	XYYY	有	連續技
COMBINATION 2	AY	有	連續技
COMBINATION 3	XXYA	有	連續技
COMBINATION 4	XXXYY	有	連續技
COMBINATION 5	↓＋A↓＋B	兩	連續技
COMBINATION 6	AB	無	連續技
COMBINATION 7	YXY↓＋Y	無	連續技
嵐	XXYY	有	THUNDER SLASH 擊中對手時使出
突刺下擊	↘＋Y	有	旋風中使出
上段斬	→→＋（X＋A）	有	自主連開始指令
SIDE SLASH	→→＋（Y＋B）	有	自主連開始指令
→上段斬→	Y＋B	有	轉身時的自主連開始指令
→SIDE SLASH→	X	有	自主連開始指令後使出
→VIRTICAL SLASH→	Y	有	自主連開始指令後使出
→迴旋蹴→	A	有	自主連開始指令後使出
→ROLLING SOBART→	B	有	自主連開始指令後使出
→旋風→	→＋X	有	自主連開始指令後使出
→DEATH TWIST→	→＋Y	有	自主連開始指令後使出
→HIGH KICK→	→＋A	有	自主連開始指令後使出
→右 MIDDLE KICK→	→＋B	有	自主連開始指令後使出





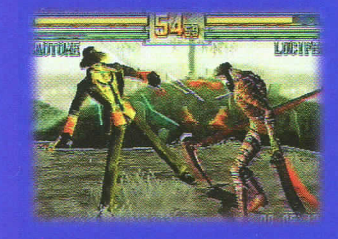
註：有＝要有武器／無＝要無武器／兩＝有無武器也行



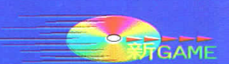


SAOTOME 全出招表

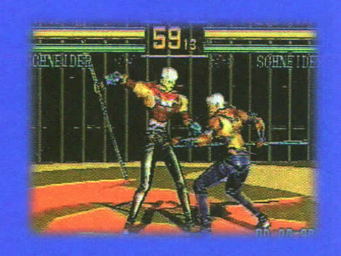
技名	指令	有無武器	備註
雙手上段斬	X	有	
雙手大上段斬	Y	有	
上段蹴	A	兩	
回轉蹴	B	兩	
左手中段斬	→＋X	有	
右手中段斬	→＋Y	有	
中段前蹴	→＋A	兩	
右中踢	→＋B	兩	
半身引左手中段斬	↙＋X／Y	有	
左手下段斬	↘＋X	有	
右手下段大斬	↘＋Y	有	
下段蹴	↘＋A	兩	
下段足踢	↘＋B	兩	
斬鐵	↓→＋X／Y	無	
喧嘩踢	輕按↓＋A／B	有	
風裂斬	↑＋X	有	
飛膝腳	↑＋（A＋B）	兩	
左拳	X	無	
右直拳	Y	無	
左拳打	→＋Y	無	
右拳打	→＋Y	無	
痛擊	↙＋X／Y	無	
UPPER GUT	輕按↓＋X／Y	無	
袈裟斬	↗＋（X＋Y）	有	
回轉蹴	↓↓＋（A＋B）	有	
十字受身彈	L＋R＋X	有	上中段反技
SHOULDER PRESS	X／Y	兩	奔跑中使出
SATELLITE KICK	A／B	兩	奔跑中使出
左手下段斬	X／Y	有	蹲下時使出
蹲下段蹴	A	兩	蹲下時使出
蹲下段足踢	B	兩	蹲下時使出
蹲拳	X／Y	無	蹲下時使出
飛身中段前蹴	A	兩	跳起時使出
踵落	B	兩	跳起時使出
飛身斜斬	X	有	跳起時使出
飛身振下打	Y	有	跳起時使出
振向上段斬	X／Y	有	背向敵人時使出
振向上段回轉蹴	A／B	兩	背向敵人時使出
蹲背後斬	↓＋（A＋B）	有	蹲下背向敵人時使出
背後水面蹴	↓＋A／B	兩	蹲下背向敵人時使出
裏拳	X／Y	無	背向敵人時使出
蹲振向肘打	↓＋X／Y	無	蹲下背向敵人時使出
PLAYGUTTASO KICK	A／B	兩	倒下後仰向起身時使出
蟹鉗	←＋Y／B	兩	投技
巴投斬	←＋（Y＋B）	有	投技
腕取倒踏	＋（X＋Y）	兩	投技
急降下波乘落	←＋（X＋Y）	有	使用後擋格能源棒會減少
奈落錐揉逆落擊	→←＋（A＋B＋G）	無	檔格能源棒閃動時使出
回轉振下	↑＋X	有	近距離 DOWN 攻擊
抓摑	↑＋X	有	遠距離 DOWN 攻擊
速踢	↘＋A／B	兩	近距離 DOWN 攻擊
ROLLING METEROR	↘＋A／B	無	近距離 DOWN 攻擊
DIVER KICK	↑＋Y	無	近距離 DOWN 攻擊
十字開門斬	↓→＋X／Y	有	
十字開門冰斬	↓→＋（X＋A）	有	體力棒閃動時使出
RISING SCREW	↓↓＋X	有	使用後擋格能源棒會減少
GRAND SCREW	→↘↓↙←＋X	有	使用後擋格能源棒會減少
TWIN HURRICANE	→↘↓↙←＋（Y＋B）	有	檔格能源棒閃動時使出
GRAND CUTTER	→↘↓↙←＋（X＋Y＋G）	有	體力棒及檔格能源棒閃動時使出
DIVING DRIVER	←＋（A＋B）	有	天井蹴技
FALLING SCREW	←＋（A＋B）	兩	壁蹴技
回轉衣襟落	←＋（X＋Y）	兩	壁蹴技
GRAND SCREW	X／Y	有	邊閃中使出、使用後擋格能源棒會減少
RISING SCREW	X＋Y＋G	有	TWIN HURRICAN 擊中後使出─使用後擋格能源棒會減少
喧嘩踢	X／Y	無	邊閃中使出
飛身中段蹴	A／B	兩	邊閃中使出
雙手上段斬	X／Y	有	轉身時使出
右擊	X／Y	無	轉身時使出
SLIDING KICK	A／B	兩	轉身時使出
中段二段斬	X／Y	兩	急後退時使出
TWIN HURRICANE	X＋A	有	體力棒及檔格能源棒閃動時，邊閃時使出
GRAND CUTTER	X＋A	有	體力棒及檔格能源棒閃動時，急後退時使出
上段斬	X／Y	有	倒地起身時使出
右直拳	X／Y	無	倒地起身時使出
上段蹴	A／B	有	倒地起身時使出
下段刺	↓＋X／Y	有	倒地起身時使出
中段前蹴	↓＋A／B	兩	倒地起身時使出
啊啦啊啦啊啦	→←＋（X＋A）	有	十字受身彈擊中後使出
令你更快樂	Y	有	十字開門斬擊中後使出
COMBINATION 1	ABAA	兩	連續技
COMBINATION 2	XXXY	有	連續技
COMBINATION 3	AX	有	連續技
COMBINATION 4	BY	有	連續技
COMBINATION 5	AYY	有	連續技
COMBINATION 6	XY	無	連續技
上段斬	→→＋（X＋A）	有	自主連開始指令
上段雙手斬	→→＋（Y＋B）	有	自主連開始指令
上段突打	Y＋B	有	轉身中自主連開始指令
→左手中段斬→	X	有	自主連開始指令後使出
→雙手上段斬→	Y	有	自主連開始指令後使出
→右踢→	A	有	自主連開始指令後使出
→中段蹴上→	B	有	自主連開始指令後使出
→左手下段斬→	→＋X	有	自主連開始指令後使出
→雙手大上段斬→	→＋Y	有	自主連開始指令後使出
→左直踢→	→＋A	有	自主連開始指令後使出
→超蹴→	→＋B	有	自主連開始指令後使出









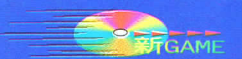


SCHNEIDER 全出招表

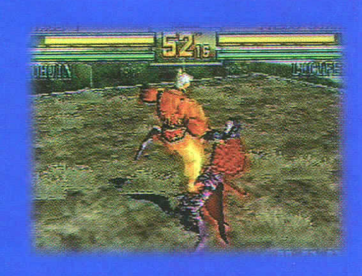
招名	指令	有無武器	條件
棍底上段突刺	X	有	
二連帶打	Y	有	
上段蹴	A	兩	
回轉蹴	B	兩	
中段棍底橫斬	→X	有	
中段大橫斬	→Y	有	
中段前蹴	→A	兩	
右 MIDDLE KICK	→B	兩	
回轉二連帶打	↘+X	有	
上段大振上	↘+Y	有	
右 LOW KICK	↘+（A/B）	有	
一本釣	輕按↓+（X/Y）	兩	
延髓斬	↑（A+B）	無	
JUMPING ELBOW	↓→+（X/Y）	無	
RIAIOT	→↘↓↙←+（X/Y）	無	
BUSTER KICK	→↘↓↙←（A/B）	無	
左 JAB	X	無	
右 STRAIGHT	Y	無	
左 BODY BLOW	→X	無	
右 BODY BLOW	→Y	無	
中段上蹴	↘+A	無	
中段大上蹴	↘+B	無	
UPPER GUT	輕按↓+（X/Y）	無	
下段上段橫斬	X/Y	有	
HORIZON THRUST	↓→+Y	有	
渦潮	←→+（X+A）	有	
STRIKE DOWN	↓→+B	兩	
MIDNIGHT CLIMBER	↓↓+（X/A）	有	體力棒閃動時使出
MOUNTAIN EXPRESS	→↘↓↙←+X	有	
MOUNTAIN AIRPLANE	→↘↓↙←+A	有	
VIOLENCE SHOT	↓↘→←↙↓↘→+X	有	體力棒及檔格能源棒閃動時使出
上段反下段橫斬	L+R+X	有	擋去敵人上段攻擊後使出
蹲下下段突打	X/Y	有	蹲下時使出
蹲下下段蹴	A/B	有	蹲下時使出
蹲下 PUNCH	X/Y	無	蹲下時使出
SHOOT KICK	A	兩	蹲下時使出
飛身大蹴	B	兩	跳躍時使出
飛身正面突刺	X	有	跳躍時使出
ATOMIC BURST	Y	有	跳躍時使出
FLYING SLEDGEHAMMER	X/Y	無	跳躍時使出
轉身上段振下擊	X/Y	有	背向敵人時使出
REVERSE SOMERSAULT	A/B	兩	背向敵人時使出
蹲下背後中段突刺	X/Y	有	蹲下背向敵人時使出
蹲下背後下段掃腳	A/B	兩	→←→+（A+B+G）
拳	X/Y	無	背向敵人時使出
蹲下轉身肘打	↓+（X/Y）	無	背向敵人時使出
一本足頭突刺	←（Y/B）	有	投技
棍棒式猛虎原爆	→（X+A）	有	投技
背負投	←+（Y/B）	無	投技
SKYHIGH DEATHBLASTER	→←→+（A+B+G）	無	檔格能源棒閃動時使出的投技
HELL EXPRESS	→←→+（A+B+G）	無	敵人蹲下而檔格能源棒閃動時使出的投技
棍底下段下突刺	↑+X	有	近距離 DOWN 攻擊
MOONSAULT PRESS	↑+Y	兩	遠距離 DOWN 攻擊
地獄打	↘（A/B）	有	近距離 DOWN 攻擊
ELBOW DROP	↑+X	無	近距離 DOWN 攻擊
CHON 蹴	↘（A/B）	無	近距離 DOWN 攻擊
EARTH CANNON	↓→+（X+A）	有	使用後擋格能源棒會減少
MEGA EARTH CANNON	↓→+（Y+B）	有	使用後擋格能源棒會減少
STARLIGHT GALAXY	Y	有	天井蹴技
SPIN CUTTER	←（A+B）	有	壁蹴技
回轉斬	←（X+Y）	有	壁蹴技
LE · KEEPER	←（A+B）	無	壁蹴技
棍底上段突刺	X/Y	有	倒地起身時使出
上段蹴	A/B	兩	倒地起身時使出
右 LOW PUNCH	↓+（A/B）	兩	倒地起身時使出
飛身一本釣	X/Y	有	邊閃時使出
RIAIOT	X/Y	無	邊閃時使出
FLYING KNEEKICK	A/B	兩	邊閃時使出
STRIKER DOWN	X/Y	兩	轉身時使出
SLIDING KICK	A/B	兩	轉身時使出
飛身回轉側蹴	A/B	有	急後退時使出
EARTH CANNON	X+A	有	體力棒及檔格能源棒閃動，邊閃時使出
MOUNTAIN EXPRESS	X+A	有	體力棒及檔格能源棒閃動時，急後退時使出
SHOULDER PRESS	X/Y	無	奔跑中使出
SLIDING KICK	A/B	無	奔跑中使出
COMBINATION 1	XXX	有	連續技
COMBINATION 2	YYY	有	連續技
COMBINATION 3	XAX	有	連續技
COMBINATION 4	AAABAAAA	有	連續技
COMBINATION 5	XY	無	連續技
COMBINATION 6	XX	無	連續技
HORIZION THRUST	→→+（X+A）		自主連開始指令後使出
右 LOW KICK	→→（Y+B）		自主連開始指令後使出
→HORIZION THRUST→	Y+B		自主連開始指令後，轉身時使出
→一本釣→	X		自主連開始指令後使出
→回轉橫毆→	Y		自主連開始指令後使出
→MIDNIGHT CLIMBER→	A		自主連開始指令後使出
→EARTH CANNON→	B		自主連開始指令後使出
→HORIZION THRUST→	→+X		自主連開始指令後使出
→MIDNIGHT CLIMBER→	→+Y		自主連開始指令後使出
→STRIKER DOWN→	→+A		自主連開始指令後使出
→MIDNIGHT CLIMBER→	→+B		自主連開始指令後使出





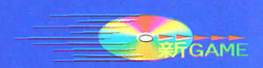






KOHJIN 全出招表

技名	指令	有無武器	備註
上段拳打	X	有	
上段刺	Y	有	
蝮蹴	A	兩	
神樂獨樂	B	兩	
中段振打	→+X	有	
中段斬	→+Y	有	
中段蹴	→+A	兩	
猛蹴腳	→+B	兩	
迷踪打法	↙+（X／Y）	有	
彈腿雙沖	↙+（A／B）	兩	
六合逆立橫斬	↘+X	兩	
跳翔海腿	↘+A	兩	
六合前腿	↘+A	兩	
轉身地龍腿	↘+B	兩	
飛翔挑領	輕按↓+（X／Y）	有	
六合鶴腿	A+B	兩	
順步捶	←→+X	兩	
連環猛蹴	↑+（A+B）	兩	
左拳	X	無	
右直拳	Y	無	
左拳打	→+X	無	
右拳打	→+Y	無	
六合虎靠	↓→+X	有	
前掌獨步	↓→+Y	有	
六合爆發呼吸拳	→↘↓↙←+X	兩	體力棒及檔格能源棒閃動時使出
劍華蹴	→↘↓↙←+A／B	無	
連環腿	→↘↓↙←+B	兩	
鞭掌散打	↓↘→+X	兩	
散打	↓←+（X+Y）	兩	
半步崩拳	↓→+X	無	
六合大震腳	↓→+Y	無	體力棒閃動時使出
六合虎形拳	L+R+X	無	中段反技
雲閉日月把	L+R+Y	有	中段反技
抱腿鬥根	L+R+A	兩	中段反技
斧刃腳	L+R+B	兩	中段反技
蹲斬	X	有	蹲下時使出
蹲虫打	Y	有	蹲下時使出
蹲下神樂獨樂	A	兩	蹲下時使出
毒蠍	B	兩	蹲下時使出
蹲拳	X／Y	無	蹲下時使出
天空腳	A	兩	跳起時使出
六合天翔	B	兩	跳起時使出
飛翔轉身腿	X／Y	有	跳起時使出
千鳥天法	X／Y	有	背向對手時使出
裏拳	X／Y	無	背向對手時使出
千鳥地法	A／B	兩	背向對手時使出
肘打	X／Y	有	蹲下背向對手時使出
背後水面蹴	A／B	兩	蹲下背向對手時使出
大黃道旅蹴	A／B	兩	仰向起身時使出
跳童	↓+A／B	兩	背向起身時使出
肘爆彈	↑+X	兩	近距離 DOWN 攻擊
不死鳥之舞	↑+Y	兩	遠距離 DOWN 攻擊
踏打	↘+A／B	兩	近距離 DOWN 攻擊
仙神拳	↓→+（X+A）	兩	使出後擋格能源棒會減少
仙神烈拳	↓→+（Y+B）	兩	使出後擋格能源棒會減少
仰天內門頂肘	Y	兩	天井蹴技
羅．卦舞蝶亞多	←+（A+B）	兩	壁蹴技
鷹翻飛雲	←+Y／B	兩	投技
演手捶	→+（Y+B）	兩	投技
拔背摑喉	→+（X+A）	兩	投技
帝王暴武	←+（Y+B）	無	投技
五里射究極	←+（X+A）	無	投技
天空殺怒雷馬	→←+（A+B+G）	無	當擋格能源棒閃動時的投技
黃金龍之眠	←+X	無	敵攻擊時
回轉式泥泥帝	←+（X+Y）	兩	特殊壁蹴技
小童冥	←+B	兩	敵攻擊時
帝王暴武	←+（Y+B）	無	敵蹲下時的投技
五里射究極	←+（X+A）	無	敵蹲下時的投技
三角絞	→→+X／Y	無	敵倒下而仰向上時的投技
天空殺怒雷馬	→←+（A+B+G）	無	敵蹲下時的投技
上段打	X／Y	有	倒地起身時使出
右直拳	X／Y	無	倒地起身時使出
蝮蹴	A／B	兩	倒地起身時使出
六合逆立橫斬	↓+X／Y	有	倒地起身時使出
轉身地龍腿	↓+A／B	兩	倒地起身時使出
紅人一號	X／Y	有	奔跑中使出
本家蹴擊彈	A／B	兩	奔跑中使出
前掌獨步	X／Y	有	邊閃中使出
轉身地龍腿	A+B	有	前掌獨步擊中對手時使出
紅人一號	X／Y	無	邊閃中使出
六合天翔	A／B	兩	邊閃中使出
鞭掌散打	X／Y	兩	轉身時使出
連環腿	A／B	兩	轉身時使出
跳翔海腿	A／B	兩	急後退時使出
紅人二號	X+A	有	體力棒及檔格能源棒閃動時使出
仙神烈拳	X+A	有	體力棒及檔格能源棒閃動時使出
紅人二號	X／Y	無	奔跑中使出
COMBINATION 1	AA→+B	兩	連續技
COMBINATION 2	BYXXX	兩	連續技
COMBINATION 3	AYXXX	兩	連續技
COMBINATION 4	XYXYXY	有	連續技
COMBINATION 5	YXYXYX	有	連續技
COMBINATION 6	XXAAY	有	連續技
COMBINATION 7	YYBBX	有	連續技
COMBINATION 8	XXY	無	連續技
疾風套路	←→←→+（Y+B）	有	體力棒及檔格能源棒閃動時使出
上段拳	→→+（X+A）	有	自主連開始指令
中段振打	→→+（Y+B）	有	自主連開始指令
上段拳	Y+B	有	轉身中的自主連開始指令
→順步捶→	X	有	自主連開始指令後使出
→中段斬→	Y	有	自主連開始指令後使出
→神樂獨樂→	A	有	自主連開始指令後使出
→連環腿→	B	有	自主連開始指令後使出
→六合虎靠→	→+X	有	自主連開始指令後使出
→上段斬→	→+Y	有	自主連開始指令後使出
→矢刺→	→+A	有	自主連開始指令後使出
→飛翔挑領→	→+B	有	自主連開始指令後使出







KAREN 全出招表

技名	指令	有無武器	條件
上段突刺	X	有	
上段迴旋突刺	Y	有	
上段蹴	A	兩	
迴旋蹴	B	兩	
中段突刺	→＋X	有	
迴旋中段突刺	→＋Y	有	
前蹴	→＋A	兩	
右 MIDDLE KICK	→＋B	兩	
迴避中段突刺	↙＋X／ Y	有	
迴避下段蹴	↙＋A	兩	
迴避中段蹴	↙＋B	兩	
ROLLING CUT	↘＋X	有	
剃頭 SMASH	↘＋Y	有	
風切手刀	↘＋A	兩	
跳前前轉踢	↘＋B	兩	
OVERHEAD DANCING	輕按↓＋A／B	兩	
雙手斬	↑＋X	有	
雙手振動斬	↑＋Y	有	
左 JAB	X	無	
右 STRAIGHT	Y	無	
左 BODY BLOW	→＋X	無	
右 BODY BLOW	→＋Y	無	
迴避掌打	↙＋X／Y	無	
迴轉斬	↓→＋X	有	
大迴轉亂斬	↓→＋Y	有	
HEAD SLIDING	↓←＋X	有	
HIP ATTACK	↓↑＋A	兩	
HIP SMASH	↓↑＋B	兩	
HIP SQUASH	↓↑＋（A＋B）	兩	
EAGLE NAIL	→↘↓↙←＋Y	有	
EAGLE PEAK	→↘↓↙←＋B	兩	體力棒閃動時使出
TWIN SHOCK	X＋Y	有	擋格能源棒閃動時使出
下段腳打	X	有	蹲下時使出
蹲下段突刺	Y	有	蹲下時使出
SWAN KICK	A	兩	蹲下時使出
BEIBU KICK	B	兩	蹲下時使出
蹲下 PUNCH	X／Y	無	蹲下時使出
跳前前踢	A	兩	跳起時使出
PINKY KICK	B	兩	跳起使出
跳前雙手斬	X	有	跳起時使出
開腳雙手斬	Y	有	跳起時使出
轉身上段突刺	X／Y	有	背向對手時使出
TRACE KICK	A／B	兩	背向對手時使出
蹲下背後橫斬	X／ Y	有	蹲下背向對手時使出
背後水面踢	A／ B	兩	蹲下背向對手時使出
KANGAROO KICK	A／B	兩	伏在地上起身時，對手在自己足旁時使出
HIP PONG	←＋Y／B	兩	投技
揹投	←＋（Y＋B）	兩	投技
內股	←＋（X＋A）	兩	投技
夢變化	↓↘→↓↘→←＋（Y＋B）	無	投技　擋格能源棒閃動時使出
MONKEY FLIP	X／Y	兩	奔走中使出
KAREN SPECIAL	←＋（X＋Y）	兩	特殊牆蹴技
SUNSET FLIP	↑＋X	兩	近距離 DOWN 攻擊
MOONSALT PRESS	↑＋Y	兩	遠距離 DOWN 攻擊
腳跟落	↘＋X／A	兩	近距離 DOWN 攻擊
SWEET RING SHOOT	↓→＋（X＋A）	有	使出後擋格能源棒會減少
SWEET RING SHOT	↓→＋（X＋Y＋G）	有	使出後擋格能源棒會減少
DOUBLE KNEE DROP	Y	有	天井蹴技
LA • KEPLERTER	←＋（A＋B）	兩	牆蹴技
HEAD SLIDING	X／Y	有	邊閃中使出
跳前前轉踢	A／B	無	邊閃中使出
風切手刀	A／B	兩	邊閃中使出
HIP ATTACK	A／B	兩	轉身時使出
EAGLE NAIL	A／B	兩	急後退時使出
大波	X＋A	有	體力棒及檔格能源棒閃動時，邊閃時使出
超大波	X＋A	有	體力棒及檔格能源棒閃動時，急後退時使出
起身上段突刺	X／Y	有	倒地起身時使出
起身左 BODY BLOW	X／Y	無	倒地起身時使出
起身上段蹴	A／B	兩	倒地起身時使出
起身掃擊	↓＋（A＋B）	兩	倒地起身時使出
RUNNING HEADSHOOT	A／B	兩	內股擊中對手時使出
COMBINATION 1	XXYYA	有	連續技
COMBINATION 2	YYXXY	有	連續技
COMBINATION 3	AB	兩	連續技
COMBINATION 4	BBY	有	連續技
COMBINATION 5	YXBA	有	連續技
COMBINATION 6	AAB	兩	連續技
COMBINATION 7	XXAB	有	連續技
VIOLET REVOLUTION	↓↓＋（Y＋B）	有	體力棒及檔格能源棒閃動時使出
上段突刺	→→＋（X＋A）	有	自主連開始指令
迴轉中段突刺	→→＋（Y＋B）	有	自主連開始指令
上段突刺	Y＋B	有	轉身中的自主連開始指令
→上段突刺→	X	有	自主連開始指令後使出
→回轉中段突刺→	Y	有	自主連開始指令後使出
→OVERHEAD DANCING→	A	有	自主連開始指令後使出
→雙手斬→	B	有	自主連開始指令後使出
→ROLLING CUT→	→＋X		自主連開始指令後使出
→雙手振動斬→	→＋Y		自主連開始指令後使出
→HIP ATTACK→	→＋A		自主連開始指令後使出
→HIP SMASH→	→＋B		自主連開始指令後使出







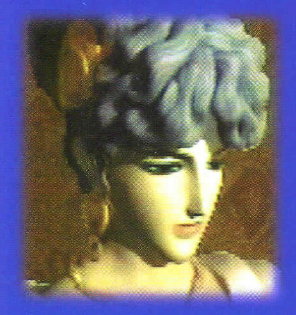


SHADOW BOY 全出招表

招名	指令	有無武器	條件
上段突刺	X	有	
上段大斬	Y	有	
上段蹴	A	兩	
迴旋蹴	B	兩	
片手中段突刺	→＋X	有	
兩手中段突刺	→＋Y	有	
中段前蹴	→＋A	兩	
右 MIDDLE KICK	→＋B	兩	
迴避上段斬	↙＋X／Y	有	
右 LOW KICK	↘＋A／B	兩	
RISING HIT	輕按↓＋X	有	
JUMPING KNEE	輕按↓＋A／B	兩	
FLYING KNEELKICK	↑＋（A＋B）	兩	
OMEGA IMPULSE	↓↓＋A	有	
OMEGA IMPACT	↓↓＋B	有	
SATELLITE KICK	→↘↓↙←＋A	兩	
左 JAB	X	無	
右 STRAIGHT	Y	無	
左 BODY BLOW	→＋X	無	
右 BODY BLOW	→＋Y	無	
迴避 BODY 掌打	↙＋X／Y	無	
突上 UPPER	輕按↓＋X／Y	無	
JUMPING ELBOW	↓→＋X／Y	無	
首折	→↘↓↙←＋X／Y	無	
追前拂足斬	→↘↓↙←＋（X＋A）	有	
GRAND SHAPE	↙→＋（Y＋B）	有	
SHADOW KNUCKLE	←↙↓↘→＋Y	兩	
蹲下下段突刺	X／Y	有	蹲下時使出
蹲下下段蹴	A	兩	蹲下時使出
水面蹴	B	兩	蹲下時使出
蹲下 PUNCH	X／Y	無	蹲下時使出
跳前蹴	A	兩	跳起時使出
電光 KICK	B	兩	跳起時使出
跳前橫斬	X	有	跳起時使出
跳前縱斬	Y	有	跳起時使出
FLYING SLEDGEHAMMER	X／Y	無	大跳躍下降時使出
轉身上段突刺	X／Y	有	背向對手時使出
TRASH KICK	A／B	兩	背向對手時使出
背後下段橫斬	X／Y	有	蹲下背向對手時使出
背後水面蹴	A／B	兩	蹲下背向對手時使出
裏拳	X／Y	無	背向對手時使出
蹲下轉身肘打	X／Y	無	蹲下背向對手時使出
真・跳上二連蹴	A／B	兩	伏在地上起身時，對手在自己的足旁時使出
攔上斬	←＋Y／B	有	投技
GRAP SMASH	←＋（Y＋B）	有	投技
死吧！死吧！死吧！！	←↙↓＋（A＋B）	有	擋格能源棒閃動時的投技
背負投	←＋Y／B	無	投技
OMEGA D.D.D.	↘＋（A＋B＋G）	無	擋格能源棒閃動時的投技
OMEGA D.D.D.	↘＋（A＋B＋G）	無	擋格能源棒閃動及背向對手時的投技
足取 ACHILLES 腱固	←＋（Y＋G）	無	針對對手上段蹴的反技
ELBOW DROP	↑＋X	兩	近距離 DOWN 攻擊
ROLLING STAMP	↑＋Y	兩	遠距離 DOWN 攻擊
SOCCERBALL KICK	↘＋A／B	兩	近距離 DOWN 攻擊
CANNON BEAM	↓→＋（X＋Y）	有	使用時擋格能源棒會減少
ATOMIC BLASTER	↘↘→＋（Y＋B）	有	
FRAME WAVE	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Y	有	使用時擋格能源棒會減少
TRIPLE CANNON	→←→←＋（X＋A）		使用時擋格能源棒會減少
LIGHTNING ARROW	Y	有	天井蹴技
FLYINGCROSSCHOP	←＋（A＋B）	兩	牆蹴技
LA・KEPLERTER	←＋（X＋Y）	兩	牆蹴技
上段突刺	X／Y	有	起身時使出
突上 UPPER	X／Y	無	起身時使出
上段蹴	A／B	兩	起身時使出
上段突刺	↓＋（X／Y）	有	起身時使出
下段蹴	↓＋（A／B）	兩	起身時使出
SHOULDER BUSTER	X／Y	兩	奔跑中使出
SLIDING KICK	A／B	兩	奔跑中使出
SHADOW KNUCKLE	X／Y	兩	邊閃時使出
FLYING KNEELKICK	A／B	兩	邊閃時使出
HAMMER BLOW	X／Y	兩	轉身時使出
DARK ILLUSION	YYYB	有	HAMMER BLOW 使出時使出
SLIDING KICK	A／B	兩	轉身時使出
JUMPING KNEEL	A／B	兩	急後退時使出
FRAME WAVE	X／A	有	體力棒及擋格能源棒閃動時，邊閃時使出
TRIPLE CANNON	X／A	有	體力棒及擋格能源棒閃動時，急後退時使出
COMBINATION・1	AB	兩	連續技
COMBINATION・2	XY	有	連續技
COMBINATION・3	AX	有	連續技
COMBINATION・4	BY	有	連續技
COMBINATION・5	XX↓＋B	有	連續技
COMBINATION・6	BX	有	連續技
COMBINATION・7	XXXAA	有	連續技
COMBINATION・8	XXYXX	有	連續技
COMBINATION・9	XY	無	連續技
COMBINATION・10	XAYY	無	連續技
COMBINATION・11	XXA	有	在 JUMPING KNEE 使出中使出
SLIDER ATTACK	↓→↓→＋（X＋Y）	有	擋格能源棒閃動時使出
	↓→↓→＋（A＋B）	有	擋格能源棒閃動時使出
DESTROY DANCE	←→←→＋（X＋Y）	有	體力棒及擋格能源棒閃動時使出
ELBOW SMASH	→→＋（X＋A）	有	自主連開始指令
KNEE PICK	→→＋（Y＋B）	有	自主連開始指令
ELBOW SMASH	Y＋B	有	轉身時的自主連開始指令
→ELBOW SMASH→	X	有	自主連開始指令後使出
→下段大斬→	Y	有	自主連開始指令後使出
→HIGH KICK→	A	有	自主連開始指令後使出
→HYPER KICK→	B	有	自主連開始指令後使出
→BODYBLOW→	→＋X	有	自主連開始指令後使出
→SHADOW KNUCKLE→	→＋Y	有	自主連開始指令後使出
→KNEE PICK→	→＋A	有	自主連開始指令後使出
→右 MIDDLE KICK→	→＋B	有	自主連開始指令後使出

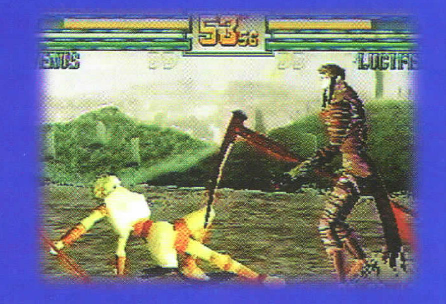






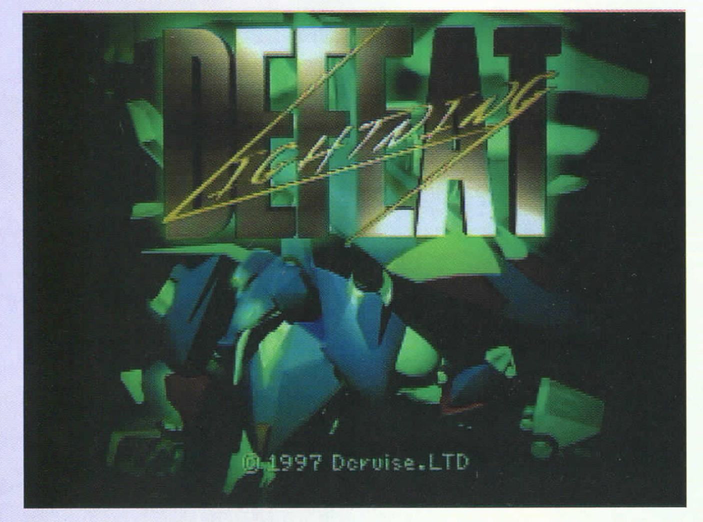
VENUS 全出招表

招名	指令	有無武器	條件
上段振下擊	X	有	
上段大振下擊	Y	有	
上段貫刺	A	有	
上段突刺	B	有	
中段橫斬	→＋X	有	
中段大橫斬	→＋Y	有	
中段突刺	→＋A	有	
中段大突刺	→＋B	有	
閃避上段振下擊	↙＋（X／Y）	有	
下段掃足	↘＋（A／B）	有	
左 JAB	X／A	無	
右 STRAIGHT	Y／B	無	
左 BODY BLOW	→＋（X／A）	無	
右 BODY BLOW	→＋（Y／B）	無	
中段雙掌打	↙＋（A／B）	無	
下段振擊	↘＋（A／B）	無	
天拳	輕按↓＋（Y／X）	無	
炎臂	↓→＋（X／Y）	無	
DEMON POWER	→↘↓↙←＋X	有	體力棒閃動時使出
CHARGE	L＋R＋X	有	擋格敵人上、中段技時使出
下段振下擊	X	有	蹲下時使出
下段大振下擊	Y	有	蹲下時使出
下段突刺	A	有	蹲下時使出
下段大突刺	B	有	蹲下時使出
蹲下 PUNCH	X／Y／A／B	有	蹲下時使出
飛身中段突刺	A	有	跳起時使出
飛身中段大突刺	B	有	跳起時使出
飛身上段突刺	X	有	跳起時使出
飛身上段大突刺	Y	有	跳起時使出
飛雷拳	A／B／X／Y	無	跳起時使出
轉身振下擊	X／Y	有	背向對手時使出
轉身右 STRAIGHT	X／Y	無	背向對手時使出
轉身上段大突刺	A／B	有	背向對手時使出
轉身右 BODY BLOW	A／B	無	背向對手時使出
蹲下背後中段突刺	X／Y／A／B	有	蹲下背向對手時使出
蹲下轉身肘打	X／Y／A／B	無	蹲下背向對手時使出
地割	↑＋X	有	近距離 DOWN 攻擊
闇之星屑	↑＋Y	兩	遠距離 DOWN 攻擊
血之貫刺	↘＋（A／B）	兩	近距離 DOWN 攻擊
地鳴	↑＋X	無	近距離 DOWN 攻擊
ARMAGEDDON	Y	有	天井蹴技
KAKO DEMON	←＋（A＋B）	有	壁蹴技
EU DEMON	←＋（X＋Y）	有	壁蹴技
WHITE BLOW	←＋（A＋B）	無	壁蹴技
串刺擊	←＋（Y／B）	有	投技
SWEET TRAPS	←＋（Y＋B）	有	投技
HOLY SHOWER	←＋（Y＋B）	有	投技
LOST SHUTTLECOCK	↘＋（X＋Y＋G）	無	擋格能源棒閃動時使出
片手真空投	←＋（Y／B）	無	投技
黃泉深淵的迷途小孩	←＋B	無	擋格敵人上段斬時使出的返技
FLASHING SPARK	↓→＋（X＋A）	有	使用時擋格能源棒會減少
BLACKHOLE CANNON	↓→＋（Y＋B）	有	使用時擋格能源棒會減少
CURTAIN COAL	↓→＋（X／Y）	有	使用時擋格能源棒會減少
GRAVITON	↓→＋（A／B）	有	使用時擋格能源棒會減少
FLASHING SPARK	↓↓＋（X／Y）	有	
SOPHIA POWER	→↘↓↙←＋（X＋Y）	有	使用時擋格能源棒會減少
FLASHING SPARK	→←↗＋（Y＋B）	有	體力棒及擋格能源棒閃動時使出
上段突刺	X／Y	有	起身時使出
左 JAB	X／Y	無	起身時使出
下段振下擊	↓＋（X／Y）	有	起身時使出
飛來矢	X／Y	有	奔跑時使出
豪碎	X／Y	無	奔跑閃時使出
浮游矢	X／Y	有	邊閃時使出
TURN BLOW	X／Y／A／B	無	邊閃時使出
INDRA 之矢	A／B	兩	邊閃時使出
CRYSTAL · SOLID	X／Y	兩	轉身時使出
左 BODYBLOW	A／B	兩	轉身時使出
下段大振下擊	X／Y	有	急後退時使出
SOPHIA POWER	X＋A	有	體力棒及檔格能源棒閃動時，邊閃時使出
FLASHING SPARK	X＋A	有	體力棒及檔格能源棒閃動時，急後退時使出
COMBINATION · 1	XXYYY	有	連續技
COMBINATION · 2	XXXYY	有	連續技
COMBINATION · 3	XXXXY	有	連續技
COMBINATION · 4	YYXXX	有	連續技
COMBINATION · 5	YYYXX	有	連續技
COMBINATION · 6	AAB	有	連續技
COMBINATION · 7	BABB	有	連續技
上段貫刺	→→＋（X＋A）	有	自主連開始指令
中段打	→→＋（Y＋B）	有	自主連開始指令
上段貫刺	Y＋B	有	轉身時使出的自主連開始指令
→上段振下擊→	X	有	自主連開始指令後使出
→下段振下擊→	Y	有	自主連開始指令後使出
→中段突刺→	A	有	自主連開始指令後使出
→下段突刺→	B	有	自主連開始指令後使出
→上段大振下擊→	→X	有	自主連開始指令後使出
→中段大掃腳→	→Y	有	自主連開始指令後使出
→中段大突刺→	→A	有	自主連開始指令後使出
→下段大突刺→	→B	有	自主連開始指令後使出







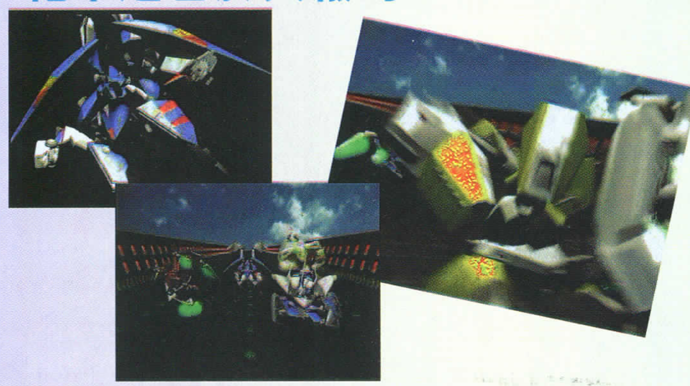


DEFEAT LIGHTNING

GO TO THE TOP

《DEFEAT LIGHTNING》這賽車遊戲是Dcruise的創業作，與其説它是在賽車遊戲加入格鬥元素，倒不如說是以賽車場為舞台的格鬥遊戲。玩者可駕駛各種能力不同的VEHICLE在5條賽道上奔馳殺敵，感受那分爽快的速度感。目標當然是以最佳成績完成各賽道，成為H.A.D CIRCUSL中最TOP的選手，稱霸世界。由於遊戲表面看來和早前推出的《RUNNING HIGH》的基本玩法相約，所以少不免會將它和《RUNNING HIGH》作比較。但細玩之下必定會發現它們的分別。現在就樣我們深入研究，看清兩者玩法的差距。

絕不遜色於大廠的OPENING



RUN！RUN！RUN！

在遙遠的未來，人類已進入不分國界的和平世代。所謂「食飽飯無嘢做」，他們以最先進科技創造了名為VEHICLE的人型機械取代汽車成為「次世代交通工具」，更有人利用此發明展開了名為H.A.D CIRCUS的賭博比賽，獎金雖然十分豐富可觀，但由於極高的死傷數字而被迫中止。最後，一個強大的財團以驚人的財力重新為H.A.D CIRCUS打開序幕，但其動機似乎別有用心，看來絕不簡單……

WHAT IS H.A.D CIRCUS

H.A.D CIRCUS是一種以VEHICLE（人型交通工具）作賽，且極受迎的一種賽車加格鬥運動，整個賽事分別由FALCON、HAWK、CONDOR、EAGLE、PHOENIX五個等級的賽道組成。其過程與一般賽車大大不同，賽例容許以各種衝撞和攻擊對付對手。參賽者必須在每場比賽中取得最低要求的位置或以上的成績才可昇級至下一賽道。

STORY MODE

在故事模式中，玩者要從6位主角中選一名參加H.A.D CIRCUS大賽，而每位角色都有一個獨特的故事，OPENING、ENDING都以動畫表現，令你玩得更投入。快選擇自已喜歡的人物開始遊戲，幫他成為冠軍吧！



注：可選擇賽道數，視乎STORY MODE的完成度

PS
RAC MEM

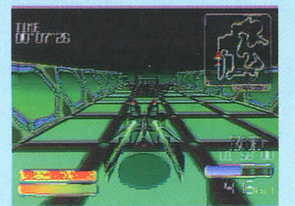
製造商：Dcruise.LTD
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

TRAINING MODE

學金牌得主李麗珊話齋：*「要贏人哋，就要不斷練習、練習、再練習。好在有TRAINING MODE。」*

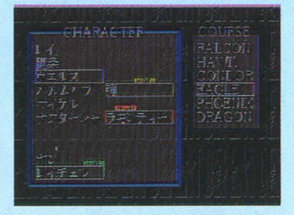
TIME ATTACK

純速度練習，對自己的駕駛技術無信心的朋友，在此好好練習吧！這是會直接影響比賽成績的啊！



H.A.D CIRCUS

可自行設定賽道和3位敵人，其他設定與STORY MODE中的比賽一樣。更可設定成4部同型機比賽，使各人實力平均。



CRUSH CARNIVAL

主練習破壞，賽場上會出現機械人——CRASH TARGET，要以最快時間破壞它們。賽道和CRASH TARGET數目可自由調教。



為尋找失去的過去而參賽的・偉爾



男
血型O
24歲
高175
重78



他曾打敗哈路姆哈布成為新一代的冠軍，其戀人在去年一場原因不明的意外中死了。一年時間過去，明天就是H.A.D CIRCUS的開幕日。偉爾站在女友墓前，下定決心參加比賽，希望值此找出戀人的死因。







壹角
主角型（實力平均型），唯一缺點是加速力略有不足，最適合初玩者使用。

位主角　6位主角　6位主角　6位主角　6位主

受好奇心驅使而參賽的・鷹條鈴音



女
血型A
16歲
高150
重42



鷹條鈴音的父親是H.A.D CIRCUS中的名人，自小看着父親作賽的她希望有日能獨當一面地出現在賽道上。就在H.A.D CIRCUS開幕日的前夜，鈴音偷入父親的VEHICLE貨倉。準備偷走那練習機龍王參賽。

龍王
純為高速行駛而設，無論貼地性、加速和速度都一流。可是攻擊力極低。







位主角　6位主角　6位主角　6位主角　6位主

滿懷野心！？而參賽的・威路斯



男
血型B
17歲
高168
重71

威路斯是個個性樂天的男孩，一日他看到H.A.D CIRCUS的傳單。從未開過VEHICLE的他就決定參加大賽，目的？拿獎金買東西啊！這就是所謂滿懷野心了。







雷神
攻擊力稱冠，行駛穩定。但在多彎的賽道作賽會十分吃力。

為回復昔日光輝而參賽的．哈路姆哈布



男
血型O
44歲
高190
重85



皇龍
各方面的能力也平均，但極難操控，上級者用型號。

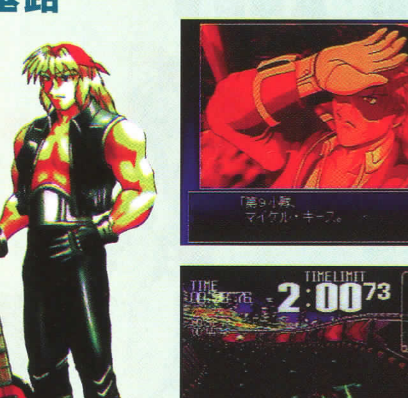
今日，哈路姆哈布又回想起當日敗給偉爾時的不快回憶。心想自己都已四十有開了，加上有妻子相隨，看來也報仇無期了。就在想得出神時，愛妻卻主動要求他去完成心願……去吧！CHAMPION！

6位主角　6位主角　6位主角　6位主角

為開創新的未來而參賽的．米基路



男
血型O
27歲
高195
重78





炎蛇
着重操控性，但防御力為6部機之中最差的一部。



米基路從前是個軍用VEHICLE駕駛員，在一場與敵人實力懸殊的戰事中他以強勁的實力，在全軍覆沒的情況下死　逃生。但反被視為怪物，加上戰友們的死令他過着雖活如死的墮落生活。「你不是曾做過VEHICLE駕駛員的嗎？」一句話加上一張H.A.D CIRCUS的傳單，令沉睡中的毒蛇再次回復鬥心！

6位主角　6位主角　6位主角　6位主角

為教會爭取資金而戰的．麗斯塔莎



女
血型O
22歲
高165
重？



哀臨
堅固防守型，攻擊毫無威力，最適合麗斯塔莎這位神職人員使用。







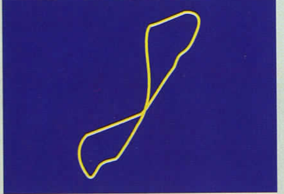
麗斯塔莎是個修女，她的教會正面臨資金不足的危機，主教命令麗斯塔莎參加H.A.D CIRCUS大賽以求獎金。「我不行啊！我怎會懂駕駛VEHICLE去比賽呢？」教主心意已決，麗斯塔莎也只好硬着頭皮參賽去了……

6條H.A.D. CIRCUS賽道　6條H.A.D. CIRCUS賽道　6條H.A.D. CIRCUS賽道　6條H.A.D. CIRCUS賽道

FALCON

全長4126M CHECK POINT×3

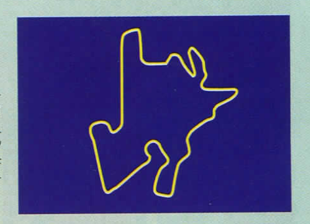
直路多而平坦，初學者級別。無甚麽需要注意，在此熟習攻擊、逃走、和過彎等基本操作吧！



EAGLE

全長6356M CHECK POINT×4

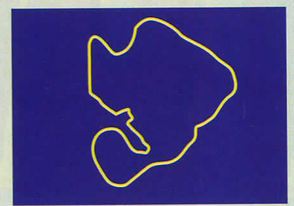
這賽道有如玩過山車一樣，時高時低、時而斜左時而斜右、十分考玩者的控制技術。加上未段可作360度回轉的隧道，整體極之富未來感。



HAWK

全長5552M CHECK POINT×4

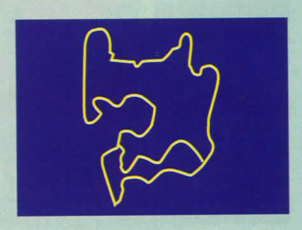
彎道和起伏開始多了，小心第3 CHECK POINT與終點間的「髮夾彎」，還要多加注意地上紅藍兩色的方格，作用為加、減速。



PHOENIX

全長6659M CHECK POINT×4

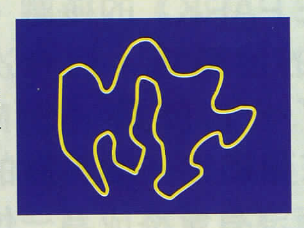
敵人很強，但整體上賽道比EAGLE易了。不過減速路面極多，所以記着把BOOSTER留在紅色路面時使用。留意第2 CHECK POINT後的分叉路，選右面會比較快。



CONDOR

全長5650M CHECK POINT×5

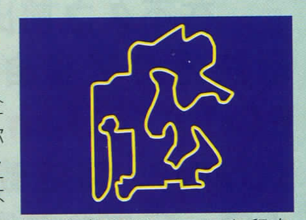
賽道幾乎全為小型彎位，故不難通過，留意第3個CHECK POINT後連續3個急彎。重點是如何在彎多的路面保持均速。



LAST CIRCUS DRAGON

全長9895M CHECK POINT×7

此關目的是在限時之內，安全到達終點。是否破壞3部敵機視乎你自己有多大信心。因為敵人超強之餘時間亦不多。選逃走的話切記不要在大斜路用BOOSTER，否則會被敵機撞出賽道，反而應留在隧道區使用。



6條H.A.D. CIRCUS賽道　6條H.A.D. CIRCUS賽道　6條H.A.D. CIRCUS賽道　6條H.A.D. CIRCUS賽道

GET THE POINT BE THE BEST

早前説過我們不只是在鬥快，相對懂得如何成功攻擊和破壞敵人才是本遊戲的重點，而現在便為大家講解一下。

加分	第1位	第2位	第3位	第4位
通過START CHECK POINT	+60	+45	+30	+15
通過CHECK POINT	+20	+15	+10	+5
武器沒有破壞時通過CHECK POINT會再+20，而通過START CHECK POINT則+40				
把BALL運過CHECK POINT+100				
在CHECK POINT取得BALL+20				
成功搶奪敵人的BALL+50				
破壞敵人的武器+100				
減分				
武器被敵人破壞−100				
攻擊沒有手持BALL的敵人−5				
被敵人奪去BALL−30				

BOSS VEHICLE · SCORPION

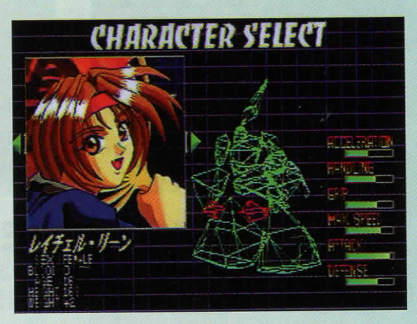


一切資料不詳
製作目的不明
只知道不會是賽車用機

隱藏人物

這遊戲有超過10個不同的人物和專用機，相信完成STORY MODE一定會有隱藏人物出現。





一隻細路都識玩的遊戲

SIM TOWN

在不久之前出了一隻叫《新 THEME PARK》的遊戲，玩法是由玩者自己造出一個史無前例的遊樂場。而今次PlayStation又有新的模擬遊戲了，它就是《SIM TOWN》，這遊戲是由玩者自己的構思來建造出一個美麗的小鎮，玩者會怎樣建造一個小鎮呢？又有沒有資格成為一位好的鎮長？全看你自己了。



由今天開始你要成為一位鎮長

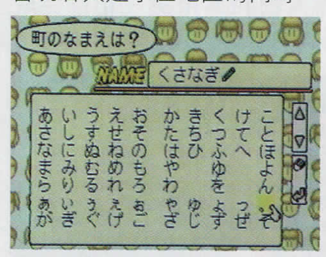
究竟鎮長要做些甚麼？其實鎮長是有很多事做的，首先你想想一個市鎮會有些甚麼？住宅？商店？娛樂設施？然後再想想在一個市鎮裏會有甚麼事發生？火災？空氣污染？地震？那就是玩者需要做和需要解決的。然而，鎮的DESIGN全是由身為鎮長的你去設計。



三種遊戲模式

ORIGINAL MODE

這個模式是最基本模式，遊戲開始時，畫面只會出現一大片空地給在那裏身為鎮長的玩者，建造自己喜歡的市鎮，當玩者興建了住宅區的同時，市民也會出現，開始他們的生活。在那時候玩者需要聽取市民的意見，之後作出回應，但要小心資源的分配才可令市鎮有進步。





SCENARIO MODE

在這模式中，玩者要面對一個有着各式各樣問題的市鎮，並要設法將問題解決掉。可選擇的七個版圖中，會各有不同的難易度，若能在指定的時間內完成時，版圖選擇的畫面上便會出現記號。當成功將七個版圖完成後，可能會有新的問題出現呢！

PAINT MODE

這是自製模式，完全是由玩者自己製作一個市鎮，沒有CREDIT的限制，沒有因環境變化而倒塌的建築物，也沒有天災，一切好與不好的事全由玩者自行決定，完全是自由般建造一個市鎮，想怎樣造就怎樣啦！



與《SIM CITY》有甚麼分別？

還記得以前「超任」時代，有隻與這遊戲差不多的4M GAME《SIM CITY》？兩者的性質雖是一樣，但卻有明顯分別，在難易度方面，《SIM CITY》較適合年青人玩，而這《SIM TOWN》就適合年紀較小的人玩，舉例來說，以往要建

造一間住宅時不單要錢、亦要以電線連接、住宅本身亦會逐漸提高LV……現在就只需理會是否有足夠的資源來興建住宅、空氣污染是否嚴重和是否有足夠的食物等。當然，玩者間中仍要看看市民的心聲來作出反應。

兩個遊戲裏的建築物亦有很大的差別，《SIM CITY》的建築物較接近現實生活中的形象，醫院就是醫院，是一個正常版本，不過在《SIM TOWN》裏，建築物全部都變得趣緻古怪，就以雪糕屋為例，遊戲中它的外型是一杯雪糕，而遊戲機中心則是一台遊戲機……整個遊戲採用了較為卡通式的手法，令一些年紀較小的玩者更易接受和理解。

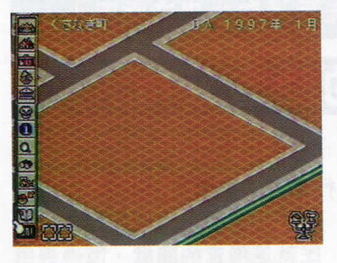


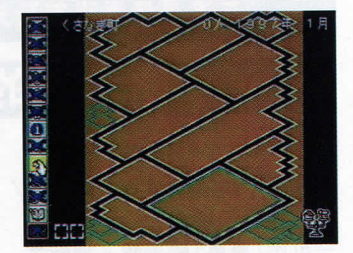
要怎樣才能建一個安定繁榮的市鎮

這遊戲的目的是建造一個安定的市鎮，雖然對於常玩這類形遊戲的人來說，可能會很快上手，但對初玩者來說，往往會不太清楚要怎樣做才好，不過這並不要緊，因為以下我們會給各位玩者一些遊戲的基本秘訣啦！

1）先分配好道路

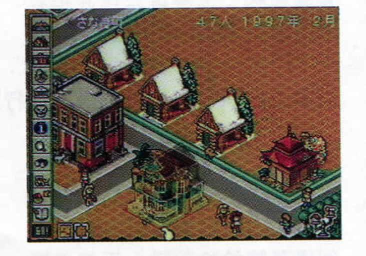
遊戲初段是甚麼都沒有的，要成為一個有系統的市鎮，先要用道路來劃分好鎮的區域，那裏是住宅，那裏是娛樂設施。道路分為車行及單車行的兩大種，車行的路比單車行的路大得多，玩者分配道路時要小心，特別是要預留足夠的位置來興建建築物，否則只會浪費分配好的道路。





2）起屋啦！

分配好道路後就可建住宅，但這也有些技巧的，當建一間住宅時，要考慮到那地方的四周是否有樹木遮擋，因為沒有樹木的住宅是很難吸引人入住的，但樹木太多亦不一定會是好事，所有建築物最少也要餘下一邊對着道路，否則裏面的人就不能外出活動。



3）商店啦！學校啦！齊齊出現

住宅建好後，餘下的空地就可應用來興建商店和學校，原因是在每家每戶都會有成年人和小孩，總不可能讓他們終日無所事事，所以要建一些商店給成年人工作，建學校給小孩接受教育，令居民得到均衡的生活。



4）看看小小的資源

每當遊戲到達某一個程度，都應看看資源的狀況，因為每建一個建築物都會消耗天然資源，所以久不久都要補充一下，尤其是食物和食水方面，人們都是靠這些來維持生活的，若食物不足的話，你想會變成怎樣呢？



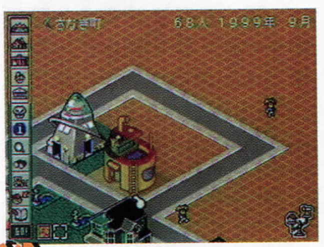
5）自己也成為他們的一分子

就如大家玩《SIM CITY》時可以建市長之家一樣，當玩者玩到某一個程度後，是可以製作出一個自己來加入他們的行列的，先改好名，再選擇自己的喜好和性格，決定之後所建的住宅就是玩者自己的家了。



6）我要玩！我要玩！

在一個繁榮的市鎮裏，沒有娛樂設施又怎能叫繁榮呢？當一切都OK時，就應建娛樂設施，例如遊戲機中心、溜冰場、電影院等，若果在一個市鎮裏沒有這些東西的話，會悶死人的。



主要ICON的解說

	◆興建道路的ICON，內裏除有道路外，還有花草樹木可供選擇。
	◆興建住宅的ICON，裏面總共有十四種不同類形的屋，可任意選擇。
	◆興建商店的ICON，一樣有十四種不同類形的商店給玩者選擇。
	◆興建娛樂設施的ICON，也是一樣有十四種不同類形的娛樂設施，由玩者自行選擇。
	◆興建公共設施的ICON，共有七種設施，學校等這些公共設施全部可在這裏找到。
	◆骸骨ICON，當資源不足時，就要在這裏補充。
	◆情報ICON，可設定遊戲和看到各式各樣的情報。
	◆放大鏡的ICON，可看到每一個建築物現時的狀況。
	◆望遠鏡的ICON，把畫面縮細，可看到全個市鎮。
	◆清除的ICON，若建築物被破壞時，可用這個指令來清拆。
	◆找尋ICON，用這個ICON是可在市鎮裏找到自己。
	◆SAVE的ICON，當玩者想終止遊戲時，可在這裏作SAVE。



成爲冷血暴君之道

中國人製作中國歷史遊戲



製造商：Shangri-La
售價：468港圓
容量：CD-ROM
記憶：3 BLOCK

實在是「唔聲唔聲，嚇你一驚」，上海一家電腦遊戲公司Shangri La推出了這全球第一隻由中國人製造的PlayStation遊戲《秦始皇帝THE FIRST EMPEROR》。它交由一家日本公司發行，所以說明書、開場片段字幕和遊戲內的說明也改爲日語。聽其名《秦始皇帝》就知道，遊戲中玩者要成爲秦王政，先平定秦國內亂登上秦皇之位，再四出攻城掠地、消滅六個敵國，成就一統天下的大業。真希望它會推出「完全中文版」呢！在這夢想實現前就先玩過款半中文版吧！

系統解說

難易度設定



開始遊戲後就會進入難易度設定面。難易度由右至左層層上昇，共有「熟讀玩味」、「凡桃俗李」及「鐵中錚錚」等五級，而「熟讀玩味」就最適合初玩者，「幹國之器」則專為各戰術能手而設。

出擊將軍選擇畫面



1將軍名字／2將軍們的玉照／3可選將軍名字／4官職／5年歲／6戰鬥力／7統御力／8謀略力／9體力／10糧草保持量／11勳功值／12敵人大將情報／13最大出擊人數／14出擊指令

特殊指令介紹

庶民

指令	說明
修建	指示他們在一地點從事建築，維修工作。如建營舍或修理橋面等
除去	指示他們除去各種建築物（以上兩種指令在本城缺糧時無法實行）
農事	指示他們到草地（芝生）進行耕作，收成後會自動回去本城。

中軍

指令	說明
回復	可補回失去的體力，但十分費時，而且需要大量糧草
補給	進入補給菜單作糧草和各種士兵的補給。
進發	指示配下4隊士兵與自已一同前往指定地點
突擊	指示配下4隊士兵與自已一同攻擊指定地點
警戒	指示配下4隊士兵與自已一同作防御
總攻	指示全軍士兵向指定地點作總攻擊

9種部隊的能力分析

庶民

攻擊力：無／防御力：非常低／行動力：普通

無戰鬥能力，但他們是唯一可作「農事」的部隊。亦能當作工兵使用負責建築和破壞所有建築物。而當進行這些指令時，須要使用本城的糧草。庶民就是糧食的關鍵，懂得善用人民力量的君主能控制戰局。所以務必學習好庶民的用法。

中軍

攻擊力：無／防御力：最高／行動力：低

中軍由指揮大局的將軍領導，他們沒有攻擊力，因此不能與敵人正面交鋒。而他們是全軍唯一能從城及糧倉直接得到糧草補給的部隊，而其他隧伍只要身在中軍5格範圍內就自然能得到補給。所以玩者要經常保持全軍糧草常滿。除此以外中軍亦可直接向配下四隊部屬同時下達命令，而中軍與下屬距離愈近，部隊士氣亦會相應增加。

步兵

攻擊力：低（攻擊範圍：1格）／防御力：高（防御範圍：3格）／行動力：十分高

訓練時間短，能大量「生產」得以快速補給。武裝以輕便為主攻擊力低。但速度是軍中第2快，而且沒有特別無法到達的地點。他們是戰鬥部隊唯一可作「修建」的兵種，配合其快速與大量等特點。實在是攻佔敵城不可或缺的力量。

甲兵

攻擊力：高(1格)／ 防御力：高(3格)／ 行動力：低

步兵的加強版，訓練時間亦較長。由於裝備了長戟和盔甲，行動速度大打折扣(沒有特別無法到達的地點)。主要任務是在前方守衛，最善長在平原和城中的大混戰中對敵。

騎兵

攻擊力：普通(1格)／ 防御力：普通(4格)／ 行動力：最高

馬匹和士兵都以裝備上陣，務求達到快速的機動力，訓練時間比甲兵略長。他們擁有全軍最佳的行動力，在各地型上都能來去自如。最適宜用作奇襲和追擊戰。

弓兵

攻擊力：普通(3格)／ 防御力：普通(4格)／ 行動力：普通

裝備與騎兵相近的防具，但以弓箭為武器。訓練時間與騎兵相約。而他們可配合戰法作近身戰或於後方作中距離支援，變化多端。弓箭砧越過建築物射擊敵人，實在是攻城和護城時不可少的要角。

發石器

攻擊力：極高(射程：第2格至第5格範圍)／ 防御力：極高(5格)／ 行動力：極低

發石器能發輝強大而遠程的破壞力。相反亦因此放棄了行動力，而且巨型得無法進入森林等地。訓練(建造)時間慢而且使用極多糧草。但只要其他部隊能配合其速度，攻城時便可發輝它的破壞力。由於其頭兩格範圍沒有攻擊力，所以必須配合其他部隊行動，免至被敵人作近身攻擊。與弓兵同樣是攻城要員。

援軍

攻擊力：無／ 防御力：極低／ 行動力：普通

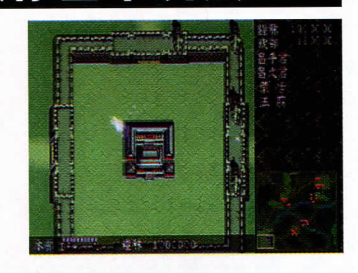
當訓練完畢後，這部隊就會從兵舍出動，自動與需要補給的部隊會合。為了快速到達前線，裝備以輕便為主故防御力極低且無攻擊力。玩者要不時控制他們「待機」，免致被敵軍發現而白費心機。當要求補給的部隊們全滅時，它們會自動返回本城。被處分的部隊會自動解除武裝，成為情況與援軍一樣的部隊且自動回到本城。

補給人

攻擊力：無／ 防御力：極低／ 行動力：低

為各要求補給的中軍與糧倉作糧草補給，他們無視所有敵人只會以最短的路線前往目的地。為免被敵人攻擊，玩者必須以人手作路線修整。目的部隊被消滅或目的糧倉被敵人攻佔時就會自動回到本城。如中軍旁沒有空位，他們會在最接近的地方待機，請自行控制中軍上前會合。

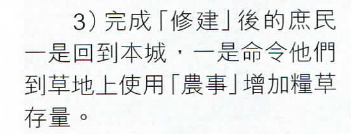
以第一版教你基本玩法



1) 完成所有選項，進入遊戲後會發現城中除了4位將軍外空無一人。此時千萬不要進攻敵人，因中軍是沒有攻擊力的。指向本城選擇庶民，以「修建」命令他們到城右方的四片黃土色空地上建兵舍。



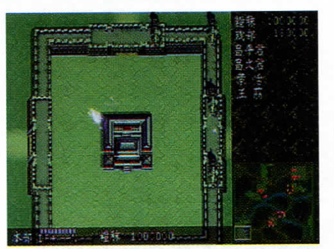
2) 可以8隊庶民同時建舍，這樣可更快完成。靜待兵舍建成後，便可在兵舍上決定這裏訓練的兵種，小心選擇因為選後無法改變(建議最少要有一隊發石器)。此時中軍便可以選「補給」增加4隊士兵。





3) 完成「修建」後的庶民一是回到本城，一是命令他們到草地上使用「農事」增加糧草存量。

4) 此時第一個目標應選右方和上方兩個敵軍的糧倉，那裏註守的士兵極少，而且是敵方來犯的必經之路。



5) 大家不妨同時以四個中軍下達命令兵分兩路「突擊」敵人，無須對逐個兵隊下令。又或者下令「進發」至敵人前方，再逐一控制他們攻擊敵人。



6) 片刻間各隊兵士已經把糧倉的註軍收拾，要成功將兩個佔領就必須把中間的倉完全破壞。再命令步兵或庶民重建它，也別忘了修理破壞的城墻。

7) 我軍雖然極強，但經此一仗也難免有損傷。中軍可用其指令「回復」加回死去的士兵，再以中軍要求糧草補給，然後補給死去的士兵。



8) 另一邊廂，庶民應保持糧草充足(糧倉右面有一片草原可作良田)。然後在糧倉上選「補給」補充糧草。有人會問，為何補給人來到我身邊還是不能作補給呢？其實這是遊戲AI的設定不原整之故，大家只需以中軍主動走向補給人或讓路給他通過。

9) 敵人大本營有5隊中軍，大量的發石器、騎兵和甲兵，極不可以與敵人正面交鋒。建議各位兵分兩路，以機動部隊從最上方的山路殺過去，當對方把發石機駛來攻擊時，馬上從糧倉方面以發石器、甲兵等重型兵器發動第2轉攻擊。盡快打破其城　讓機動部隊進入殺敵。





INDY 500'S STORY

INDY 500是行走印第安納式賽道，1圈超過4km以上，平均速度有370km/h，以圍繞橢圓形的賽道撞擊牆壁而行駛。自1909年在美國印第安納州誕生以來，就成為全美國最受歡迎的賽車運動，亦成為美國獨有的賽車模式。INDY 500的優勝者，除了得到名譽和獎金之外，更可擁有世上最快的稱號，令世上無數的賽車手也慕名挑戰。

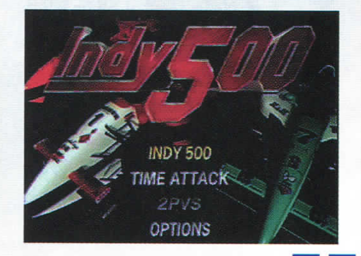


操作方法

方向鍵	指令選擇
○掣	指令決定，視點切換
□掣	指令取消，加速
△掣	刹掣
R1 、 R2 掣	上波
L1 、 L2 掣	落波（空波 [N] 後再按會變成倒車）
START 掣	指令決定，暫停

MODE 選擇

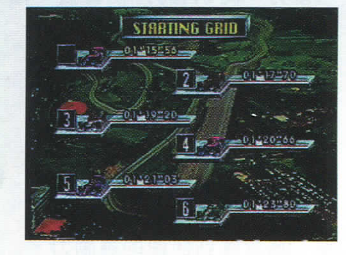
遊戲共分四個MODE，包括有各式賽道供予選和實戰之用的INDY 500 MODE，讓一人挑戰速度的TIME ATTACK MODE，以上下分割畫面二人對戰的2P VS MODE和調教各項設定的OPTIONS。



INDY 500 MODE

QUALIFY（予選）

在予選賽中要與32架車作賽（INDIANAPOLIS以外只得25架），程序是每架車FREE RUN 3圈，頭圈是熱身，後兩圈才記錄速度和時間來計算平均車速，彌定決賽中的排位。



FINAL（決賽）

予選決定後，賽事便會以ROLLING START方式開始作賽，情況就好像「地通拿」一樣。當玩者完成比賽後，畫面就會顯示出比賽的結果和重播賽事中的精彩鏡頭。



TIME ATTACK MODE

測試自己的速度和時間的模式，也可與開發者的記錄車作對戰，也可用SAVE CARD記錄玩者的行車模式，留待日後對戰之用。 而玩者亦可先在這模式中練習及熟習各賽道的處理，之後才正式攻略。

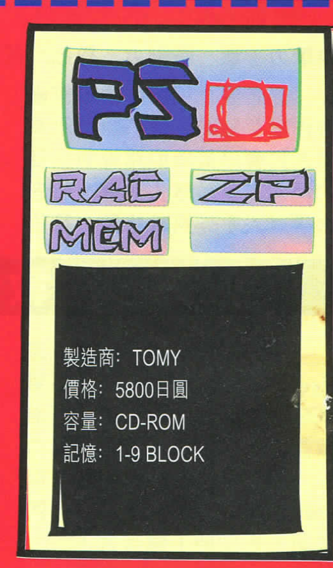


2P VS MODE

二人對戰模式，於選定賽事及賽道後，遊戲便會以上下分割畫面的形式來對戰，絕對是二人純速度的比試。其中加進HANDICAP的設定，更可平衡雙方賽車的能力值，即使本身實力懸殊亦可公平比試。



曾幾何時，SEGA在街機上推出了名為《INDY 500》的賽車遊戲，更以車速達到370km/h成為一時的佳話。時至今日，TOMY也有同名的作品《INDY 500》在PlayStation上推出，雖然遊戲的性質不能與前者雙提並論，但已利用有限的機能去表現，使你我亦可安坐家中享受INDY 500的樂趣。



製造商：TOMY
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1-9 BLOCK

SETTINGS COURSE SELECT

除了INDIANAPOLIS之外，還有其他四條不同類型的賽道以供選擇。順帶一提，高級賽道PARK是要在三條正常賽道中全部贏取第一才會出現，這點可要留意。

◆INDIANPOLIS——正統的橢圓賽道



◆MOUNTAIN——山路的大彎賽道



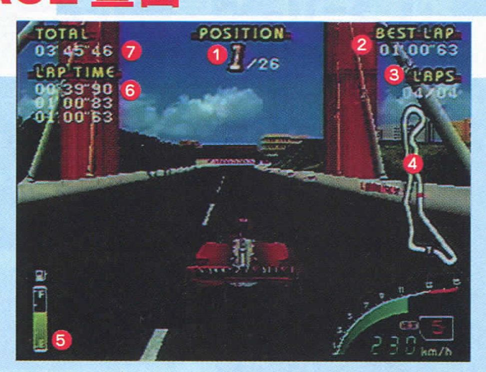
◆SEA SIDE——沿海城市的賽道



◆PARK——多彎的技巧型賽道



RACE 畫面



1）POSITION——名次
2）BEST LAP——最佳時速表示
3）LAPS——已完成圈數/ 總圈數
4）賽道表示——顯示自方車輛，敵方頭車和對手車輛的地圖
5）燃料計——自方剩餘的燃料
6）LAP TIME——每圈車速
7）TOTAL——總行車時間



1）轉數錶
2）檔數
3）速度計

CAR SELECT

基本上有四種跑車以供選擇，但每當勝出一條賽道便會增加一架賽車。

◆基本賽車





◆隱藏賽車





CAR SETTINGS

SETTING是左右勝利的重大關鍵，玩者要因應各種環境作出調教，不論其部份如何細微亦會影響賽車性能的發揮。

TRANSMISSION——選擇手動或自動波箱，而所有車也是6前速的

TIRES——四種車軚的選擇，包括S（軟軚）、M（普通軚）、H（硬軚）及R（濕地軚），配設於不同的環境有不同的效果

ACCELERATION——加速的四種型態，包括A（加速重視型）、B（稍加速重視型）、C（稍最高速重視型）和D（最高速重視型），前兩者平常速度不高，但加速力強，而後兩者平常速度高，但加速力弱，配設於不同的賽道亦有不同的效果

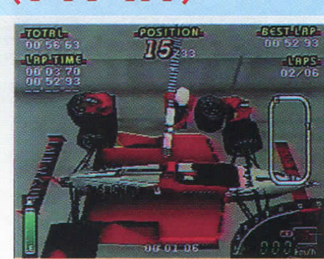
FUEL——燃料的數量，多寡亦會影響賽車的速度

FRONT WING（F.WING）——前翼的調教，數值越大，咬地能力越強，但相對速度會下降

REAR WING（R.WING）——尾翼的調教，數值越大，順風能力越強，但相對速度會下降

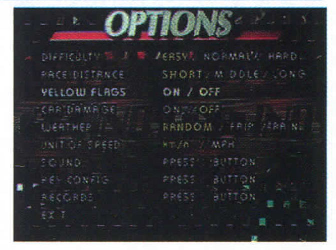
修理中的操作（PIT IN）

就像真實賽車一樣，於比賽中賽車是會因踫撞而導致車身損傷，同時車軚及燃料亦會出現消耗，故在比賽途中玩者便不時要進入修理站作燃料的補給和車軚的轉換，選擇完成後按〇掣決定便可。



OPTIONS

調教各項設定，如難易度、天氣變化、圈數和損耗度等。特別要注意的是設定YELLOW FLAGS這項，當比賽途中，若有賽車發生意外便會揮動黃旗，所有車也不能超越其他車輛，直至賽事完畢為止。



沙羅曼蛇 DELEUX PACK



《沙羅曼蛇 SALAMANDER》



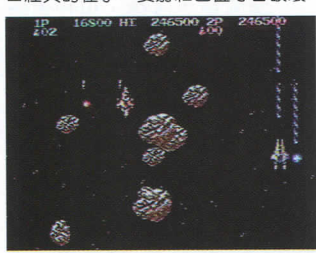




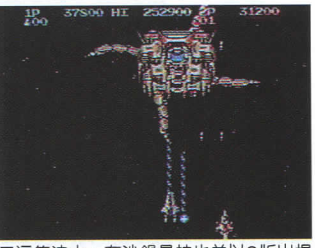
■經典的怪手，要射紅色位才會破壞



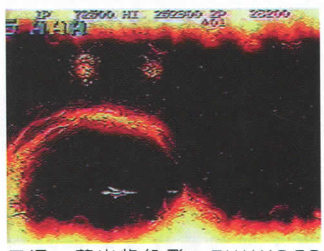
■這位置的細胞壁在2週目是會封口的



■穿過隕石群比攻擊敵人更難



■這隻波士，在沙鍋曼蛇也曾以Q版出場



■這一幕火焰紛飛，THUNDER FORCE也曾在此取經

1986年7月推出的《沙羅曼蛇》其實可說是《宇宙巡航機GRADIUS》的系列作。它增加至2人同玩，取ITEM的方法有異於《GRADIUS》。畫面風格亦有別於原作，背景和敵角都十分生物化，就如在一隻巨型生物身體裏作戰一般。全GAME共分為6版，而且特別設計成橫直向交替，可說前無古人。這遊戲特別多如虎牙和細胞壁等地型陷阱，有時比對付敵人更難。最後一版要在那強制拉前畫面中逃走真的殺死人們不小細胞。



■敵人艦隊正發放大群小型戰機

■敵軍放出一部波士級機械獸

■直搗敵人基地反擊

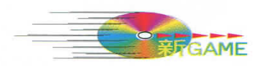
■強大的迷之生物正起來迎擊

射擊名作，買一得三

KONAMI繼《宇宙巡航機GRADIUS》、《兵蜂TWIN BEE》和《沙鍋曼蛇PARODIUS》系列陸續在次世代機推出DELUXE PACK後，終於都輪到《沙羅曼蛇》系列了！《沙羅曼蛇》在1986年推出第一代街機版，其後曾移植至任天堂、PC-ENGINE和日本MSX電腦版。當年她與《R-TYPE》可說是人們必玩之作。可惜相隔10年才推出續集，人氣度已大不如前。所以《沙羅曼蛇 2》街機版在港推出時已很難找到。還看這《沙蛇DX · PACK》能否創出一道新熱潮吧。而今次會刊登全新製作的CG OPENING，簡略介紹《沙羅曼蛇SALAMANDER》和《LIFE FORCE》。而由於很多人未玩過《沙羅曼蛇2 SALAMANDER 2》所以會作較深入的系統解說。



製造商: KONAMI
發售日: 6月19日
售價: 價格未定



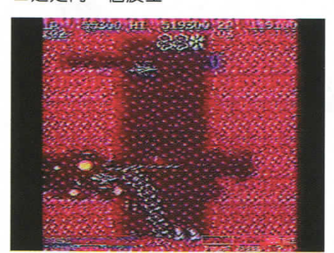
《LIFEFORCE》

在1987年6月推出的《LIFEFORCE》原本是《沙蛇》的海外用業務版。(但在日本都有推出)其基本系統與原作無異，然而，敵人的動作和排列則略有改動，其中第2和第5版的改動可以說是最大的。版面背景亦與原版有少許分別，最有趣的便是第3版，火焰全部變成了藍色(水？)。而取ITEM的方法用回了《GRADIUS》的型式(即沙鍋曼蛇那種)，而且1P和2P的ITEM表排列次序是相反的，1P以速度為主而2P會先加強攻擊。這改動使兩款戰機能力各有分別令玩法更多。(其實《沙蛇》中1P和2P的能力已有小許分的，1P的藍色戰機VIPER速度是較快的。)

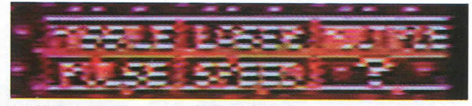

■還是這個版面


■還是同一個波士


■敵人排列略有改動


■被細胞壁四面圍着

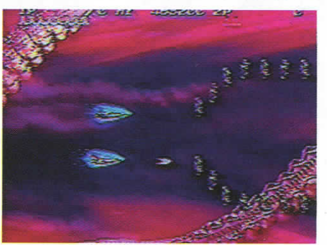



■這就是2部機ITEM排列法的分別

《SALAMANDER 2 沙羅曼蛇 2》

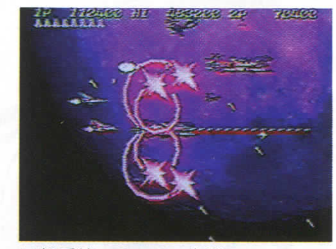
《沙羅曼蛇2》是1996年推出的續集，至今還未有任何移植版，由於在日本反應也不如想像般好，相信《沙羅曼蛇DX・PACK》會是唯一在家中玩這GAME的機會了。

今集的武器ICON已改用英文字表示，變得較易分別。而它們的分別計有，《S》SPEED UP加速用，有5級。《M》MISSILE 今集它被分為下方導彈(可沿地型攻擊)和雙向飛彈(不可沿地型攻擊)、《L》LASER 可貫穿敵人，按實掣後可以連射，但今回設定得較弱。《R》RIPPLE LASER環型激光，攻擊幅度大，但連射速度慢。《T》TWIN二連光線攻擊 OPTION 正常(大)的的會放出主機使用的武器，它會跟着你走。今集它們可射出作大彈攻擊，用後亦可取回但會變成較弱的小型OPTION。小型OPTION會圍着你團，但只會放普通子彈。亦可再放一次作攻擊，用後就會完全消失。OPTION大彈 按實OPTION鍵儲氣可把所有OPTION放出，威力驚人。但不能回收。防護罩 今集的防護罩竟然要以64分1的機會隨機出現，要取得可不是一件易事呢！但它會完全包圍全機，而且可抵受7次攻擊可說好使好用。


■10年不見，畫面果然改良不少

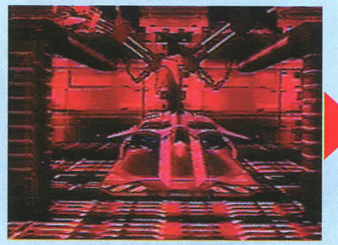

■哈！上集波士竟被其他怪物吃了

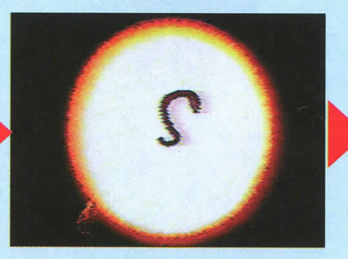

■絕對是上集隕石群的強化版

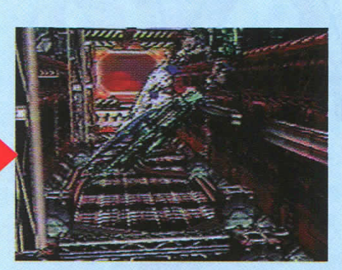

■新系統，OPTION大彈

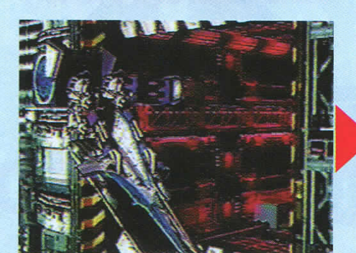
《沙羅曼蛇 2 OPENING》

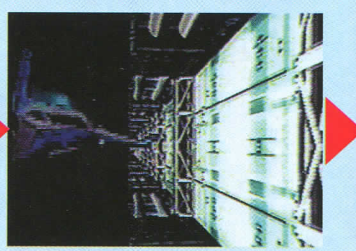
有人問，究竟這藍色戰機為何和宇宙巡航機中的戰機那麼相似？其實它們的確是同一款機。故事設定藍色機VIC VIPER是GRADIUS軍用機，由一個傭兵駕駛，而紅色機SUPER COBRA駕駛員則是一位王子，就是他請VIC VIPER來作「鎗手」，聯手對付來犯的DOOM軍，保護星球。(此為第二集才有的設定)





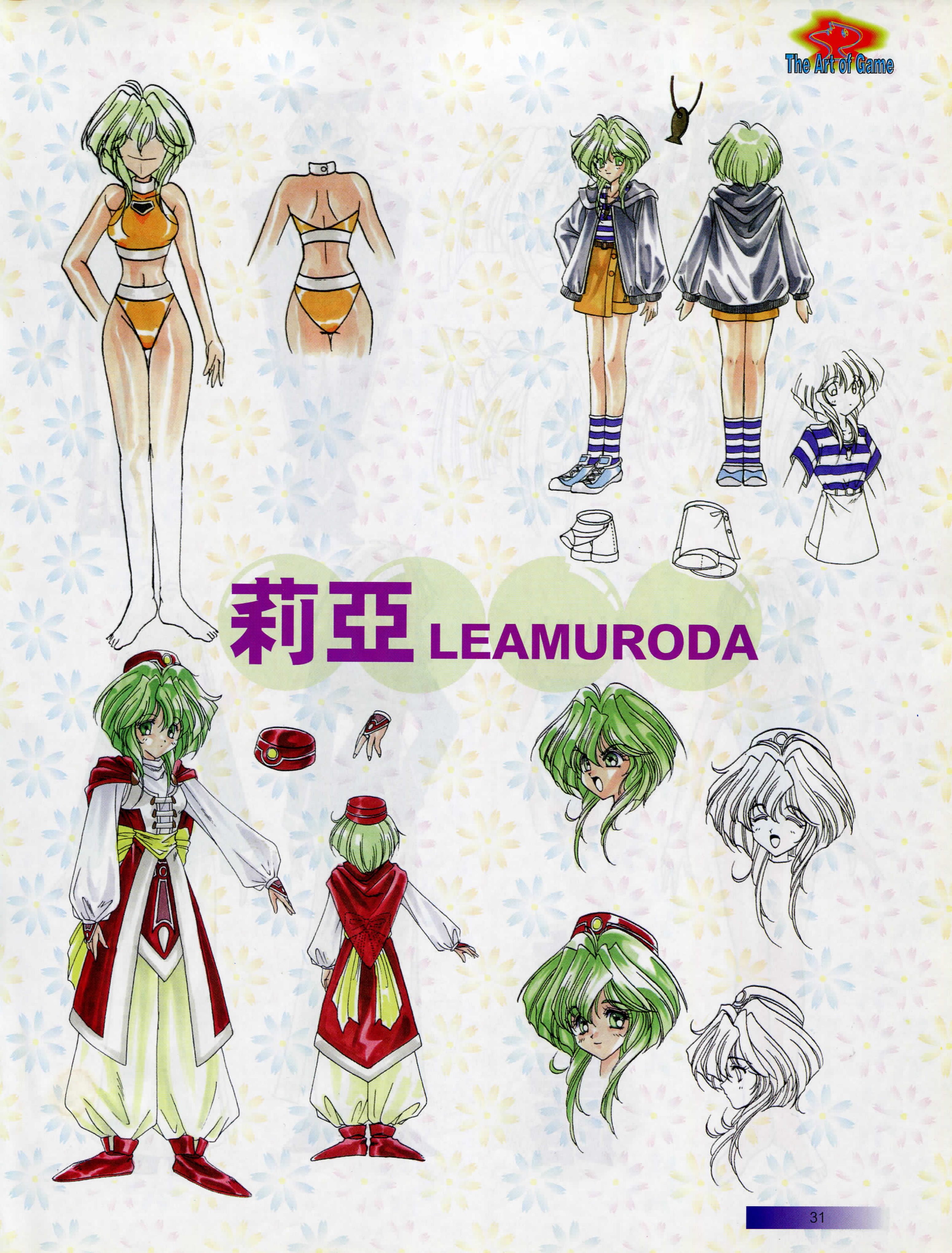




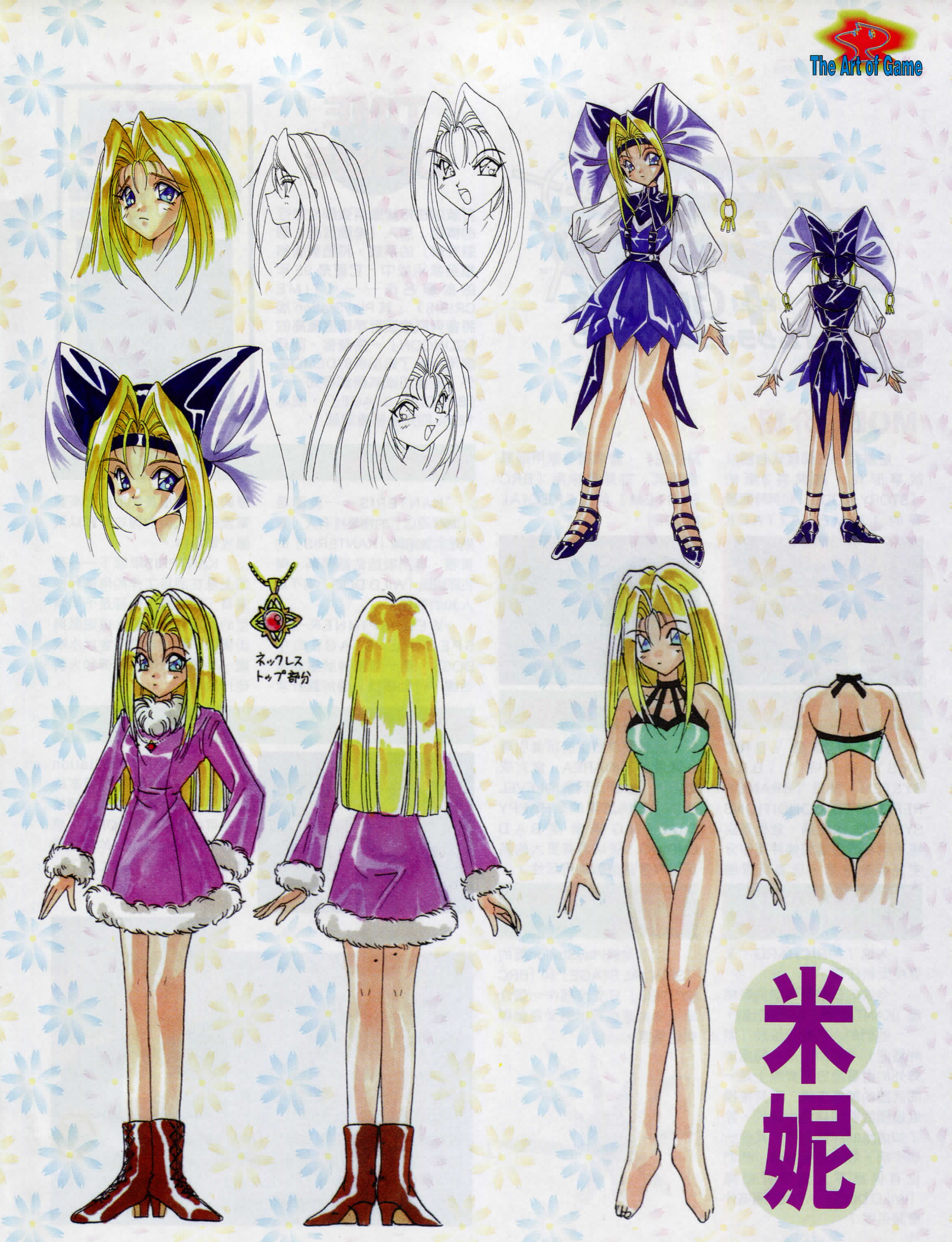





The Art of Game
DIGITAL ANGE
電脳天使SS
設定資料集 VOL.1
髪かざり
貝露 EINDEBELLE


莉亞 LEAMURODA


頭リボン
美露


ネックレス
トップ部分
米妮



TIME CRISIS

打破以往持鎗遊戲強制性進行的慣例，加入「掩護匿藏、回避攻擊」的系統，將街機版移植至家用版中，它便是95年的射擊名作——《TIME CRISIS》，其PlayStation版將會與原廠設計準確度極高的「GUNCON」一拼發售，而且家用版除了追加新的DEMO之外，更會加進其原創模式——「SPECIAL STAGE」，成為120%的完全移植遊戲。



MODE介紹

遊戲共分三個模式包括以故事形式，總共有3版的「STORY MODE」和與時間競賽的「TIME ATTACK MODE」，當然還有家用版原創模式，亦即是採用「BRC SYSTEM」的「SPECIAL MODE」。





家用版原創模式「SPECIAL STAGE」

究竟甚麼是「BRC SYSTEM」呢？「BRC SYSTEM」便是「BRANCH REFLECTED CONDITIONS SYSTEM」的簡稱，意思是説視乎玩者能否達成條件而作分支路線的意思，玩者玩得逾好，遊戲便自然會將玩者引導去難度更高的AREA，當完成遊戲後，會評定玩者的LEVEL而決定最後出現的是HAPPY ENDING或者是BAD ENDING，使玩者有更大的滿足感和豐富遊戲的可玩性。

ORIGINAL STORY——RICHARD！新的指令

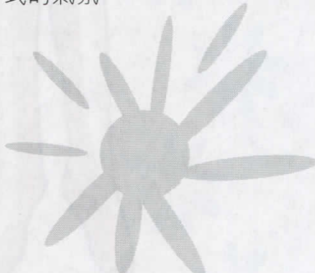
久違了的RICHARD，又要接受新任務。

今次的任務是破壞武裝組織「KANTARIS」的暴亂計劃。

他們的大本營正位於「湖畔酒店」，表面上是一間處於郊外的避暑酒店，實際上是一間武器的製造工場，而背後操縱這個武裝組織的主謀人，除了知道她的綽號之外，其他一切不明。然而無獨有偶，他們也有供應軍火給犯罪組織「WILD DOG」，究竟兩者有什麼關係呢？

「SPECIAL STAGE」舞台介紹

以下是將PlayStation版的「SPECIAL STAGE」和「BRC SYSTEM」分支流程作一個介紹，令大家也可以感受原創模式的氣氛。



新登場人物

KANTERIS——表面是「湖畔酒店」的物業持有人，實則是武裝組織「KANTERIS」的首領，專門製造武器彈藥，與犯罪組織「WILD DOG」有不為人知的關係

WEB SPINNER——SPECIAL STAGE的中BOSS，是一個精神狀態過度活躍，行動敏捷，善於詭計攻擊的人。他擅長使用放出高壓電流的殺人回力標攻擊和以飛腿攻擊掛帥。

KANTERIS眾部下——表面上是在酒店工作的侍應和從業員，而實質上他卻是不同類型的保鏢和戰鬥員。這遊戲與街機版一樣，他們多會以水喉鐵、手鎗、投擲手榴彈和火箭砲作攻擊。

配件介紹



假如你使用PlayStation SCPH 5500或以後的版本的話，便要使用這個專用AV轉換器才可以接駁GUNCON了。想知道你的PlayStation的版本編號？翻過機背便一清二楚了。

給香港機迷的話 NAMCO 西村潔先生



香港的機迷你們好！我是NAMCO的西村潔，是擔任今次推出的3D槍擊遊戲《TIME CRISIS》的宣傳工作。這個遊戲實現了「射擊、躲藏」的系統，令大家感受到自己變成電影主角般的恐怖感。請大家以附屬的超精確度槍型控制器「GUNCON」來體驗一下橫掃千軍的射擊爽快感覺。從此你便成為秘密情報部員了！

AREA 1 — SPECIAL STAGE


■ 與敵人在酒店門前爆發鎗戰


■ 在酒店的大堂走廊，敵人突然出現


■ 進入酒店的川堂


■ 匿藏於川堂的鋼琴背後


■ 激烈的走廊戰


■ 走往電梯處


■ 在時間內，選擇左或右手邊的樓梯



AREA 2 ——電梯路線


■ 在限時內，乘搭電梯通往樓上各層


■ 通道的側邊，是往上層的入口


■ 賭場入口的鎗戰


■ 在賭場與找換桌的敵人發生鎗戰


■ 越過輪盤桌再戰！



■ 不論所有遊戲機也可擊毀


■ 突破賭場的鎗戰，可進入下一道門


■ 舞會會場

AREA 3 ——商業街路線


■ 不選擇電梯路線的話，會步行樓梯

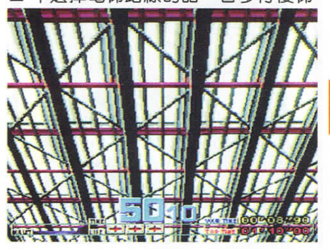

■ 穿過商業街，便進入狹窄的通道



■ 敵人會在路上不斷出現



■ 小心垃圾滑槽會有敵人出現！


■ 一瞬後～難道我在垃圾棄置場？


■ 敵人在背後窮追猛打


■ 垃圾棄置場又是另一分支路的序幕



LANGRISSER I・II

名作復活 內容更強

論背景—強

《LANGRISSER》(港譯：夢幻模擬戰)是沿自SEGA MEGA DRIVE的SRPG名作，當年(91年)它以劇情豐富的故事和人物關係而極受好評，加上起用了名師漆原智志負責人物設定，男角英偉，女的美艷，令更多遊戲迷和動畫迷喜歡上它。其重要程度，可說對當時人氣大作不多的MD打了一支強心針。93年在PC-Engine推出Super CD-ROM移植版《LANGRISSER・光輝之末裔》更加入配音和動畫，風頭一時無兩。94年發售的《LANGRISSER II》是MD版的最後一集。主角全新創作，新增的傭兵系統使遊戲的戰略性大大加強。其移植作《DER LANGRISSER》於95年6月轉投超級任天堂，《DER LANGRISER FX》亦為PC-FX盡了最後努力。去年在SEGA SATURN推出新一集《LANGRISSER III》令這「夢幻風」再度吹起。廠商隨即公布開發全新一集《LANGRISSER IV》的SATURN版(請看今期介紹)和這《夢幻模擬戰I・II》的PlayStation ReMake版。特別版將會加送紀念章3個和ILLUSTRATION集。



■看到嗎？版圖是立體的啊！



■戰果報告畫面



■ITEM裝備表



■名場面再現

變更點

1. 加入全新製作的動畫片段和OPENING
2. 《LANGRISSER I》將會以《DER LANGRISSER FX》的系統進行
3. 可學習的魔法也增加了
4. 加入更多類型和數量的傭兵，令戰鬥更多變化
5. 《LANGRISSER I・II》的戰果報告畫面將加入背景
6. 還在開發中的CHARACTER MAKING系統

故事

LANGRISSER I

在遙遠的古代，有一把傳說會為擁有者帶來無盡力量的神秘之劍「LANGRISSER」。而故事就由守護這把「LANGRISSER」的古代英雄末裔巴路狄亞一族和希望得到這把寶劍而稱霸世界的達洛西斯帝國之爭而展開。

LANGRISSER II

於《I》的數百年後，巴路狄亞王國已不再存在，而聖劍「LANGRISSER」亦再次失傳，成為傳說……聖劍的反面力量就是魔劍「艾哈撒」。闇之王子荷西魯與尼卡魯帝國聯手取得了魔劍「艾哈撒」。如果任由他們成功打開魔劍的封印，開放其真正力量那樣世界就會被他們統治。

人物

《LANGRISSER I》

尼迪(配音員：堀川 亮)



巴路狄亞王國王子，從達洛西斯帝國搶奪聖劍的包圍中逃出來，現再回家鄉報仇復國，打退達洛西斯軍。

古莉斯(配音員：皆口 裕子)

僧侶旅行修業中，一晚被夜盜襲擊時被尼迪們救回，之後一起行動，漸漸喜歡上尼迪，決心隨他一起戰鬥到底。

蘭斯(配音員：井上 和彥)

達洛西斯帝國近衛騎士團隊長，人稱黑騎士，性格勇敢仁義，人望極高。

《LANGRISSER II》

艾雲(配音員：草尾 毅)

自少相親去世，獨自一人周遊列國冒險。熱血男兒，正義感強，身邊的人都被其魅力所吸引。

尼亞娜(配音員：國府田 瑪莉子)

些路娜斯境內光之神殿巫女。被尼卡魯帝國追殺時為艾雲所救，從此一起展開旅程。

利奧(配音員：置鮎龍太郎)

身為大陸最強的帝國騎士團中最頂尖的青龍騎士團隊長，經過無數不敗的光榮之戰，但絕不作無意義的戰鬥。

與光之女神見面

在《LANGRISSER I》中主角是不會得到光之女神「加護」的，但之前說過《LANGRISSER I》將會以《DER LANGRISER FX》的系統進行，這回終於可與光之女神見面了。



■光之女神

PS
SLG MCM

製造商：MASIYA
售價：5800日圓(標準版)
6800日圓(特別版)
容量：CD-ROM
發售日期：7月(預定)

SENTIMENTAL GRAFFITI FIRST WINDOW

遊戲未出先炒人物

戀愛育成SLG《SENTIMENTAL GRAFFITI》公布近一年來，除了這個月才開始有多些關於遊戲本身的畫面和資料公開之外，一直以來都只得由甲斐智久繪畫，十二位女主角的插圖和有關小說公開。不過，在日本遊戲迷之間的知名度卻很高。可以說，《SG》之所以受歡迎，全因為甲斐智久的人設和插圖。



給《SG》迷的四部分

明顯地，有關方面也知道《SG》的插圖很受歡迎，所以在四月中推出一隻以甲斐智久的插圖為主的SS畫集CD-ROM《FIRST WINDOW》，而且是限量發售30000隻（雖然最後賣出了超過50000隻……），所以引發了迷的熱潮。廠方為求更佳效果，在硬照方面採用了超高解象度模式（640×448像素），而影片則是TURE MOTION格式。除了軟件本身外，隨軟件還附送一套十二張月曆卡，絕對是《SG》迷爭相搶購的目標。因此，不單這軟件被炒賣至高達19000日圓，連帶甲斐智久有關《SG》的同人誌（以水谷徹為筆名發表）和它的TRADING CARD也被炒個香噴噴。

《FIRST WINDOW》完全是隻給《SG》迷的軟件，裏面沒有關於遊戲的畫面或玩法介紹，內容包括主角配音員選拔賽的過程報道、各主角配音員對《SG》迷的話、甲斐智久的《SG》插圖集和各主角在遊戲中的正式人物設定四部分。



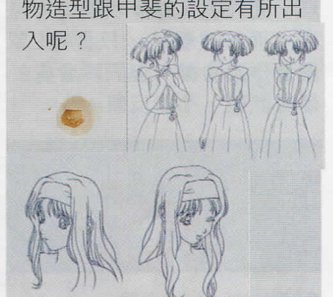
實況報道
主角配音員選拔賽

這部分是報道在今年1月所舉行的《SG》女主角配音選拔賽的過程。全長約16分鐘。除了足版播映的版本外，廠方還把這部分內容分成三節，讓玩者可以即時選看部分內容。



設定畫集
女主角設定資料集

雖然《SG》的人物是由甲斐做原案，但在遊戲中會有另一套人物設定。這部分收錄有關設定。喜歡《SG》插圖的機迷會否覺得這些人物造型跟甲斐的設定有所出入呢？



焦點所在
甲斐智久畫集

這軟件的中心所在，內容包括以主角分類的主角全身造型照、泳裝照、生活照和冬裝照片等，當中還包括各主角的個人資料。此外還有在新年間推出的一系列集體宣傳插圖。



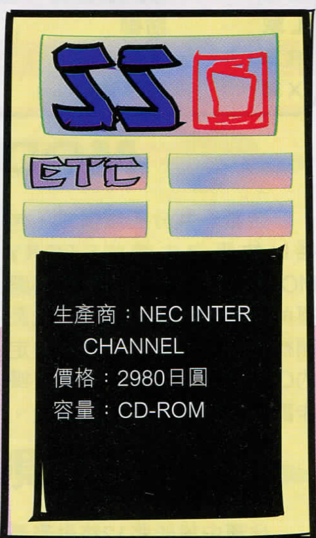






主角心聲
聲優給玩者的話

這部分也是以TRUE MOTION格式錄映的片段，十二位女主角的配音員就她們所負責的人物細說感想。

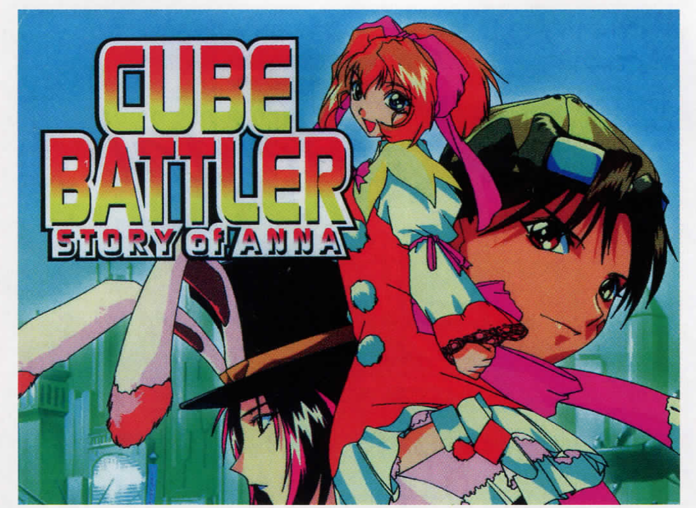


生產商：NEC INTER CHANNEL
價格：2980日圓
容量：CD-ROM





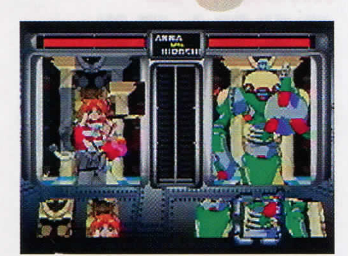
在今次《SENTIMENTAL GRAFFITI》中，有關的配音員大都是從選拔賽中挑選出來的。



CUBE BATTLER 安娜未來編

早陣子YANOMAN GAMES在SS上推出名為《CUBE BATTLER STORY OF SHOU》的遊戲，此作是以獨特的系統見稱，利用動畫機能造出新穎的拼圖格鬥，開創了新的遊戲方式。最近其續編《安娜未來編》推出，雖然其基本系統不變，但是主角和故事中心就有所不同。現在就溫故知新，介紹此遊戲的特別之處吧！

故事



續上一回《CUBE BATTLER ~STORY OF SHOU》的故事，今次以安娜未來為主角做中心，講述未來為了見其男友DEBUGGER翔而參加CUBE BATTLE大會，當中更遇上不同對手與挑戰。

操作說明

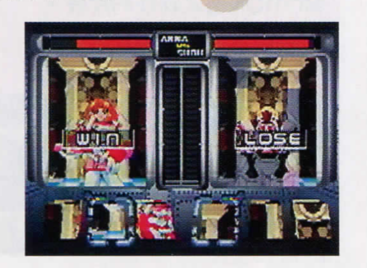
鍵	基本操作方法	選擇操作
START 掣	GAME PAUSE 、 MOVIE SKIP	
方向掣	游標移動	游標移動
B 掣	替換 CUBE 或選擇中回轉 CUBE	取消
C 掣	CUBE 選擇 、 CUBE 鑲上	決定
L 掣	防御	
R 掣	攻擊	
X 掣	選手決定	

MODE 說明



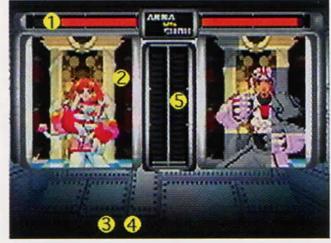
遊戲一共分三個模式，包括以故事為主線的STORY MODE、一共六名角色以供選擇的對戰VENUS MODE以及調校操作和難易度等各項設定的OPTION，其中當然可將操作調教至最適合自己的配置。

規則說明



比賽中誰能將12格動畫最先砌好完成或將對手的體力扣至零，便可獲勝。而在比賽當中，雙方是可以使用攻擊來干擾對手，若不幸被對手擊中的話，自己的體力和所砌的圖便會被扣去。

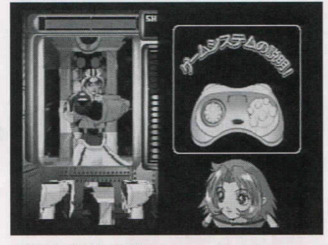
畫面說明



1）體力計——玩者現在的體力
2）主畫面——由3格×4格的動畫畫面所組成，只要將正確的CUBE鑲入黑白的地方，完成後該格會回復顏色
3）游標——移動與操作CUBE
4）副畫面——由3格動畫畫面所組成，只要將那裏的方格鑲入相同的主畫面方格便可
5）能量計——每一次攻擊後，能量計的數值亦會徐徐減少

攻擊方法

首先按R掣，然選擇攻擊的方格，選擇完成後，將CUBE鑲入相同的位置，便會作出攻擊指令；不過若己方的能量用盡，除了判定攻擊失敗外，普通狀態時間攻擊及防禦也不能。



◆選擇攻擊位置

LINK與防御方法

通常玩者只可以鑲入一個CUBE進主畫面，不過若在副畫面中將連貫的CUBE接好便可使用LINK功能鑲入2或3個，此外數目越多攻擊力亦越大。而被攻擊時，只要按L掣便會作出防御，但同時會處於硬直狀態，不能反擊。



◆3個CUBE，LINK狀態



製造商：YANOMAN GAMES
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM





製造商：三洋電機
容量：CD-ROM
售價：5800日圓

GRITZ 金字塔冒險

轉玩流沙的炸彈人

單從名字上猜度，相信不少玩家也會以為《GRITZ 金字塔冒險》是SLG或RPG遊戲，但實際上這遊戲原來是一隻玩法類似《炸彈人》，但換以流沙將敵人沖走的動作遊戲。遊戲中玩者除於把手隔鄰按鈕4次令流沙出現這一般攻擊方法外，各人物亦有不同的特殊能力，有些是跑得快，有些是瞬間無敵，令遊戲更緊張刺激。此外加上遊戲可同時四人對戰，絕對是一隻自娛宴客皆宜的消閒好GAME。

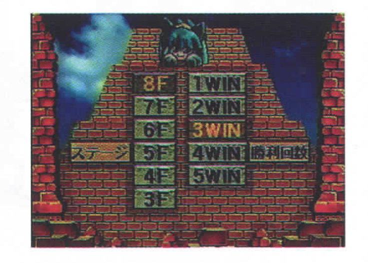
OPTION

於遊戲的OPTION中，玩者除可像其他遊戲般調校難易度外，更可選擇於對戰模式是否使用遊戲中的雜魚，而對戰時如參戰人數不足而要電腦參戰的話，如選「OFF」電腦便會以其餘三名主角出戰。



對戰模式

如上文所説，於對戰模式中除可選擇操控四名主角外亦可選擇四名雜魚，此外於場地選擇上亦可選擇第八層至第三層，但第二層開始便屬冒險模式專用。而除版面選擇外，玩者亦可調校每局勝負回數。



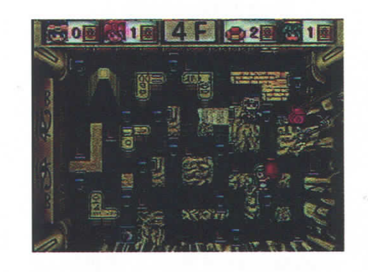
隱藏人物

就人物選用方面，於對戰模式中玩者最多可選用八名人物，但於冒險模式中則只可選擇四名主角。但於人物選擇畫面中，玩者可看到還有四個空格的，而這四個空格當然便是四名隱藏人物的選擇吧。



操作方法

於遊戲中，玩者除按四次○掣開動流沙的機關外，亦可在接近敵人時向對手的方向按○掣將敵人踢開，另△及×掣是使用特殊能力，而於冒險模式中□掣是使用特殊道具，R1是隊友的支援攻擊。



冒險模式

在冒險模式中，玩者便要從金字塔的塔頂向最底層進發，而全個金字塔便共有九層，每層之間也會有故事出現。此外在進入戰鬥後，玩者除要對付敵人外更要跑到各門按○掣奪取不同的道具。



各版首領

當進入金字塔後，玩者便要順序於各層殲滅各敵人，至於由第三版，即第六層開始便會有首領出現，每版戰鬥只要打倒首領便可過版，而每名首領亦有不同的特殊能力，如分身、隱形等。

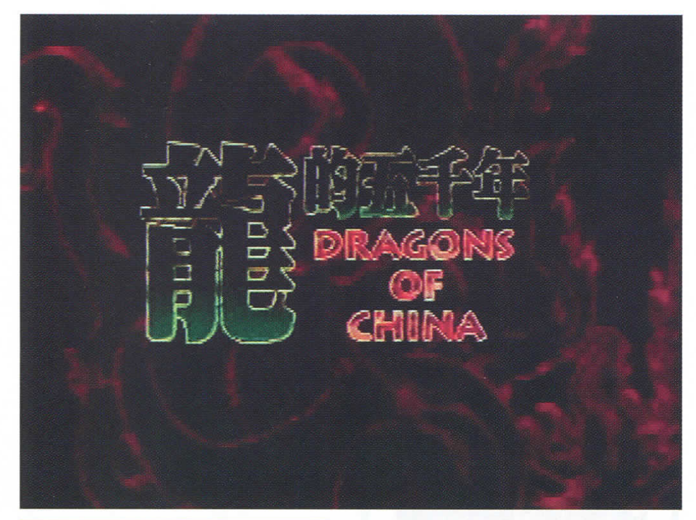


特殊道具


飛毯——於一定時間內乘上飛毯及不怕流沙的攻擊


砂量UP——可令開動機關時增加流沙量，共五階段升級


護符——一定時間內無敵，同時於取得時亦有同樣機能



龍的五千年

《龍的五千年》是一隻冒險遊戲，憑着調查與人物的對話，除了可以得到道具之外，更會認識到不同的人物，從而去解開「中國五千年的歷史」和「龍之秘密」的謎團。在中國的土地當中，展開了一場「謎」與戰鬥，引人入勝的故事……

STORY

時席西曆2099年。

經濟高度發達的中國，翌年已是舉行第二次奧林匹克大會了，在趕工的體育館地盤地下內，發現了一些遺跡。有多個兵馬俑守護中央被封印的壺，可惜在發掘當中，不小心將封印解開，此時天地異變，一道雷光打落壺上，壺即時破開，跟着一條巨龍從黑暗中出現，在空中傲翔。

這時的東京，古代遺跡世界研究會正舉行，龍的研究家──健提出了自己的意見論文「龍的進化與滅亡」，但卻遭受到本鄉教授的反對。此時，東京的上空漆黑一片，雷鳴鼓動，一條巨龍盤據於天際，轉眼便將東京破壞至殆盡，之後就不知去向。翌日，世界各地都遭受到不明的天災襲擊，以努力換取回來的科學技術和都市亦被毀於一旦，在自然災害面前，人類只顯得無能為力。

跟據傳說，若要將「邪惡之龍」再次封印，必須要在中國各地，尋找「善良之龍」所分散的沈睡力量集齊才可。而健決定單身前往中國，就這樣冒險的旅程亦由此展開……



操作方法

方向掣	選擇的移動
START	開始
A掣／C掣	文字輸送
B掣	SAVE畫面的取消

遊戲開始

遊戲開始時，玩者可以從「初めから」或「続きから」開始遊戲，而後者是繼回上次SAVE的進度。

場所的移動

故事進行時，用方向掣選擇場所的移動，用A掣或C掣決定。而在故事發展的途中，從調查可以發現新的場所，另外嘗試重回去過的地方，亦會對調查有新發現。



戰鬥（BATTLE）

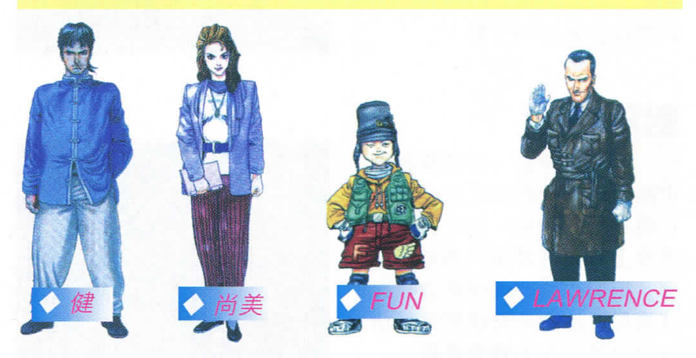
在場所的移動之間，偶然會有戰鬥突入。而我方要活用3名角色的特性來作攻擊指示，才能獲勝。還有，戰鬥的勝負是影響前進的關鍵，獲勝便可以前進，戰敗便歸回原位，這點可要注意。





製造商：IMAGINEER
發售日：發售中（5月23日）
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

人物介紹



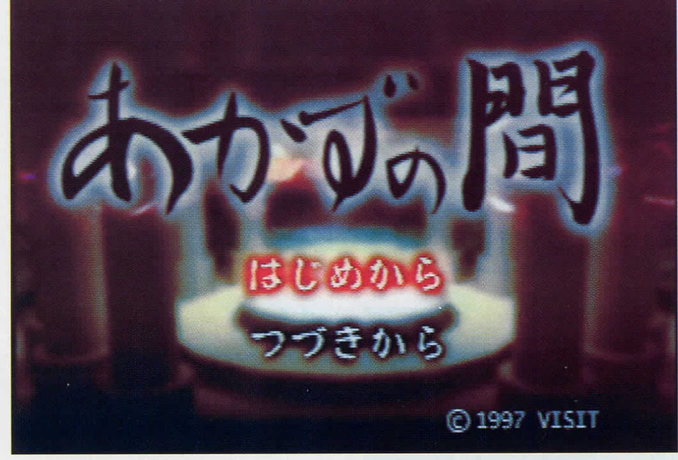


一間不空的房？

不空房

喜歡看日本小說的人有福

可能未必很多人認識這遊戲的作者，不過對一個喜歡看日本小說的人來說，竹內義和這個名字就絕不會陌生，他就是這遊戲的作者，也是一位喜歡怪談的人，而他今次的作品「不空房」，是以未來的超高層建築物作舞台，其中有些迷離怪異、恐怖的事件出現。喜歡日本小說的人不要錯過呀！



看小說很容易的

不知大家有沒有玩過以前「超任」時代的《弟切草》呢？而這遊戲的系統就與它差不多，當然SFC的畫面絕對比不上PlayStation啦！全個遊戲以3D立體畫面來進行，在這裏相信大家都會有個疑問，就是經常LOAD碟，不過大家放心，LOAD碟的情況並不嚴重。說回遊戲系統，基本操作很簡單，只需要用十字掣選擇好答案，按○掣決定，若想字幕出快些，可按着×掣，最後是SAVE，按START掣，就可呼出SAVE畫面。

第96層的地圖

房間	居住的人	職業
9601	武藤ゆかり	女藝人
9602	黑沼慎太郎	政治家
9603	尾崎徹	電影劇本作者
9604	加藤公平	放映員
9604	奈美子	公平的妻子
9605	岡留	自稱超能力者
9606	綾川惠美	精神科醫生
9607	大澤晃彥	電影監製
9608	結城ミル	AV女藝員
9609	淺香愛	明星
9610	空室	

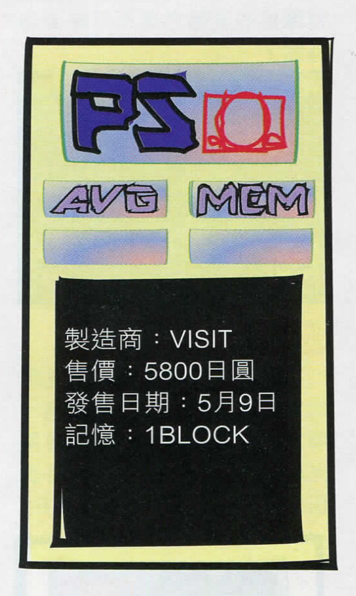


做個精神科的醫生吧

不要少看這個遊戲，其實背後是有龐大的故事。故事發生在20××年，日本政府在次世代宇宙開發的途中，因為在宇宙空間裏經常有被封閉的空間發生，因而計劃了進行一個實驗。

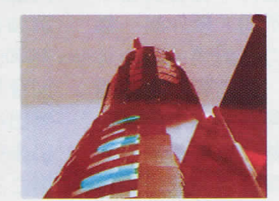
就在一個與世隔絕的空地上，建造了一層超高的建築物，分別派十位不同職業的人到那建築物的96樓的居往區往三個月，而主角即玩者便是國立精神科的醫生——綾川惠美，被政府徵請到那建築物與其他十人一同生活三個月，來分析在封閉空間的人的心理變化。

在那90日裏，那些人會怎樣生活呢？若有意外發生，應怎樣預防？再加上一連串的殺人事件、神秘的歌聲，主角與那十人的命運又會變成怎樣？全看玩者怎樣與人相處了。



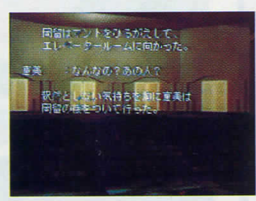
製造商：VISIT
售價：5800日圓
發售日期：5月9日
記憶：1BLOCK

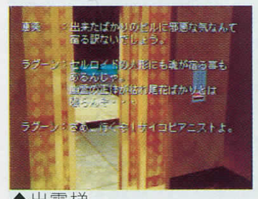

◆可怕的事，究竟是……

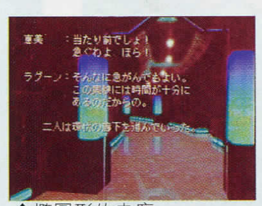

◆就是這層建築物

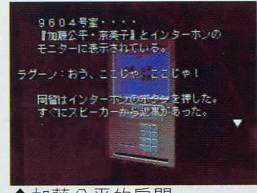

◆乘直升機進入


◆有不祥的予感


◆上 96 層了


◆出電梯


◆橢圓形的走廊


◆加藤公平的房間


◆與其他人見面


◆呼出 SAVE 畫面

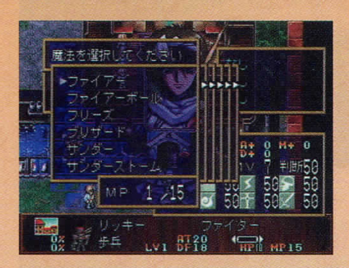
夢幻模擬戰 IV

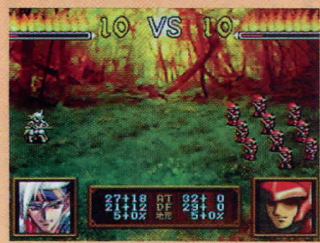


在日本極受歡迎的《LANGRISSER》系列一直以最多故事系統而聞名，以簡單的方法表達深奧的戰術性要素，每集必然起用漆原智志作角色設計及順序行動方式戰鬥均是其特點。而其最新續編《LANGRISSER IV》現將於七月推出，今集戰鬥表現已不再是《LANGRISSER III》的3D空間全景畫形式，而是以《LANGRISSER II》為基本系統的2D表現形式，使用「TURN」（回合）或「PHASE」（狀態）等無順序行動方式進行戰鬥。

概要説明

《LANGRISSER IV》是版圖型的戰術SLG，內　有劍與魔法、槍與弓等幻想元素，此外還有指揮官和僱傭兵這獨特的系統，同時RPG要素和育成轉職這些基點亦是不可缺少的特點。







STORY

昔日，艾魯沙尼亞裏光輝的末裔與奧魯舍利亞曾有過一場大戰，經過連場大戰，結果光輝的末裔取得勝利，同時表正義的聖劍「LANGRISSER」便把魔劍「艾哈撒」封印，並在天界中消失，世界亦再一次得到短暫的和平。而在這事發生的200年後，遠離艾魯沙尼亞的另一大陸，就是今次的戰鬥舞台。



製造商：日本COMPUTER SYSTEM（MASIYA）
發售日：7月（預定）
價格：5800日圓（普通版）
6800日圓（SPECIAL版）
容量：CD-ROM





特別之處

記得上一回，《LANGRISSER III》推出時由於以3D HOLOGRAM作封面的初回限定版，於是當時曾一度成為抄賣的對像，然而今次《LANGRISSER IV》亦有贈品，普通版亦會附送3個特製的徽章扣針，特別版則會附送FAN BOOK，內　有各角色與聲優的説話和簽名，所以想「兩存其美」的人相信便要兩隻買齊了。

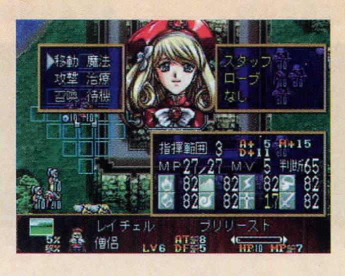
新 SYSTEM 説明

順序行動方式（JUDGMENT PHASE SYSTEM，簡稱JPS）

以往的《LANGRISSER》系列（III除外）是計算回合與狀態的形式進行，當我方的角色行動完畢後，跟着便到敵方行動，雙方都完成後便算完結一個回合。但今次的JPS系統卻是以判斷力為基數決定人物的行動次序，以下便是其公式説明：

「100 －判斷力＝狀態值」，而遊戲會以這狀態值與及內部時間（遊戲中並不能看見）來計算角色的行動。

因此，遊戲雖接近《LANGRISSER I》、《II》的回合方式進行，但實質當中系統便大大不同。新作裏一個回合中判斷力高的角色最多可以移動兩次，但判斷力低的角色可能一個回合中亦未能移動一次。而遊戲故事中仍需要玩者用有限的回合來完成遊戲作為勝利條件，但遊戲內是沒有表現時間的系統的，不過基本內部時間是以50為回合單位。例如有兩名角色判斷值分別為75和50，相對地他們的狀態值則會是25和50，內部時間便計算出後者可以行動，同時前者仍未行動第二次時後者已行動第二次了。





節目的成功與失敗就在你手中

電台節目相信各位讀者都曾經聽過，但以電台節目作為模擬遊戲題材的話，相信沒有人玩過吧！而今次SEGA SATURN中就推出一隻電台節目模擬遊戲，名為《FREE TALK STUDIO》。

フリートーク・スタジオ
FreeTalk STUDIO
マリの気ままなおしゃべり

故事背景

一位於私人電台工作的新進播音員——香坂麻理（CV：國府田麻理子），突然接到由製作監督（PRODUCER）處接到一個名為《FREE TALK STUDIO》的現場節目計劃書，並以香坂麻理作為節目的主持人（DISC JOCKEY），於是她便開始這份新的工作。至於能否令此節目受歡迎就得看玩者的對應技巧了。





遊戲流程



在開始正式播出之前，首先要選定接下來的三個星期節目的嘉賓，而這三位嘉賓均來自不同的職業。之後便會進入播出前的準備，在準備畫面中會有播出（ON AIR）、嘉賓資料、OPTION、SAVE及LOAD五大項。本人建議在正式播出之前先看看嘉賓資料，以便在節目中能作出合適的應對。之後按下ON AIR後，節見便會正式播出（出街）。在節目中，與嘉賓的應對是非常重要的，因為玩者所選擇的應對語是會直接影響到收聽率（畫面上方有八分音符的地方）及嘉賓對主持人的觀感（右上角的公仔頭），所以在選擇的應對語時要非常之小心，因為行錯一步便可能立刻GAME OVER；另外，選應對話是有時間限制的，要特別留意；最後一提，就是不要在節目中傾談得太長，否則音響監督（SOUND DIRECTOR）便會向玩者投訴。經過了第一節訪問、中場的廣告、第二節訪問、中場樂曲及嘉賓REQUEST後，整個星期的節目便算完結。之後再根據聽眾的回應傳真（FAX）及收聽率來決定香坂麻理能否繼續下星期的節目。







遊戲中出現的嘉賓



伊素川綾（CV：久川綾）



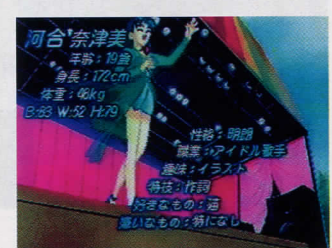
御子神依子（CV：山崎和佳奈）



圓城寺美由（CV：萩森侚子）



娜娜斯比留間
（CV：富沢美智惠）



河合奈津美
（CV：國府田麻理子）



製造商：MEDIA ENTERTAINMENT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：10 BLOCK

MARIKA 真實的世界

期待已久，新類型的指令動畫格鬥RPG遊戲——《MARICA真實的世界》，終於決定在6月20日推出。此遊戲最特別的地方不單是其獨特的遊戲系統，而是製造廠商為了隆重其事，從意見調查中選出遊戲角色的人聲配音，在眾望所歸的情況之下，由宮村優子（曾配《新世紀EVANGELION》中的明日香及遊戲《STREET FIGHTER ZERO》中春麗一角）負責配主角神崎瑪利嘉一職，成為近期遊戲的注目之作。



故事

神崎瑪利嘉，就讀於都立高校的16歲少女，外表與普通的高中女生沒有甚麼分別，然而她卻承繼了其祖母強大的潛在超能力。

一日，瑪利嘉在購物後的歸途中，遇上一件神秘的事情。一名瀕臨死亡，身負重傷的男子，像被人追殺後似的，當他將手上的磁片交給瑪利嘉保管後，跟着便自爆身亡。

是夜，一名魁悟男子為了取回磁片而襲擊瑪利嘉的家，而她唯一可以做的便是拼命逃走。但該男子仍然窮追不捨，除了將她的家園摧毀之外，就連附近的派出所亦被破壞，在被迫至走頭無路之際，危在旦夕的瑪利嘉，瞬即將潛藏於體內的巨大能力喚醒，突然間心中的恐懼全部轉化為能量，攻擊那襲擊她的男子。當瑪利嘉清醒過來後，只見失去戰鬥力的男子漸漸地化為泡沫……



SS AVG

製造商：VICTOR
發售日：6月20日
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

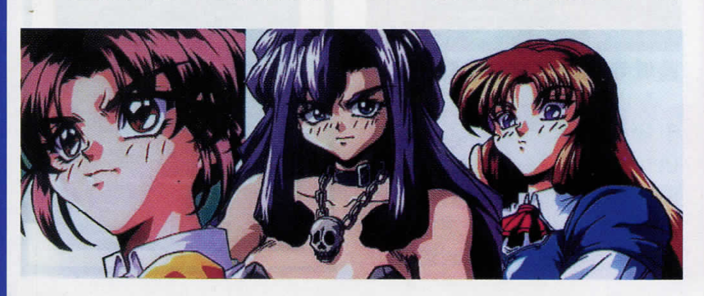
遊戲特點

3位個性的美少女

登場的3名超能力少女，有普通的高校生——神崎瑪利嘉；有不良集團的首領——金本晶；有深窗下的公主——藤堂叶芽，在偶然的情況下三個性格不同的少女走在一起。

遊戲中在日本上展開了戲劇性的故事，由3個人的認識至到並肩作戰，當中有因為她們的性格衝突而引至對立和友情的決擇，從而影響日後的故事發展。

3人的特殊能力均各有差異，如瑪利嘉擅長使用念力移動物件，而晶則能夠穿梭空間，在地方之中來去自如的能力；叶芽則有擁有讀心術，能夠單憑接觸便可以互相交流思想。然而遊戲的中心便是使用非萬能的超能力，透過互相交替解決謎題。



FIELD

遊戲中的地圖表現是採用正統的「TOP VIEW」，而瑪利嘉所住的代代木街就已經有50個地圖，與實際的東京沒有兩樣。玩者可以操縱角色在有如現實的東京自由活動，進行遊戲故事。





ANIMATION BATTLE SYSTEM

「MARICA」的戰鬥方式是採用全動畫手法表現每個角色的行動，以「REAL TIME」形式進行，將格鬥的表現加RPG和動畫世界裏，成為新感覺的遊戲。










角色介紹

神崎瑪利嘉（配音：宮村優子）

都立高校的學生，父親為地產經紀。不幸被捲入「真實之徒」的計劃當中，而機緣巧合之下亦引發她本身的潛在能力，但她仍不知道其祖母亦是一名超能力者……



真實之人（TRUE MAN）

國際恐佈組織「真實之徒」的首領，對日本極之憎恨，因而成立自己的組織意圖推翻領導者，獨自決定作戰、立案和實行，完成個人的目的——顛覆日本政府，破壞日本人的社會。然而真實之人見到經濟發展奇形的日本，除了繼續不同的破壞外，他心中又有新的念頭——將日本還原的計劃。



金本晶（配音：永島由子）



神戶出生，自小在大阪長大的「武鬥派」不良少女。而其酒鬼父親為了生計，在3年前已出城市工作，且在涉谷定居。後來發現其上司與「真實之徒」有關，並遭人滅口，知道父親死訊的她決定查明事實的真相。

八卷信長

本世紀最強的超能力少年，備受傳媒重視的高校生，因一次幫助瑪利嘉對付「真實之徒」而被捲入旋渦之中，擅長使用電子手帳收集情報，作瑪利嘉們的側面支援。

藤堂叶芽（配音：渡邊久美子）

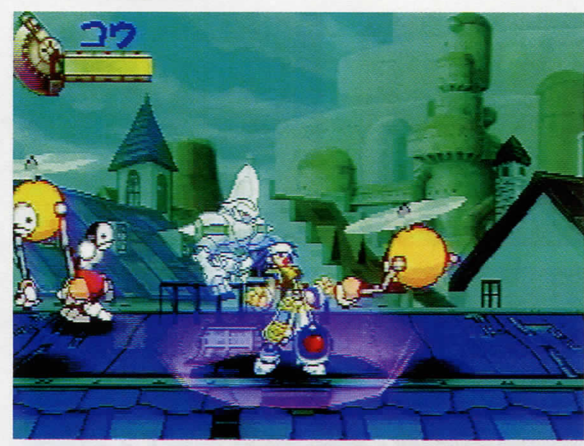
橫濱出生，其父親為一所大企業的經營者，因此在家中有如公主般。直至其父親被「真實之徒」擄走後，她便要與瑪利嘉們承擔拯救父親的責任。



柯露嘉

「真實之徒」的操縱者，擅長用劍和使用超能力。組織之中立場比較自我和堅定，對於刺殺瑪利嘉等人為基本任務，亦認為瑪利嘉是命中註定的對手。雖然她的性格溫柔，但其實力則難以估計。





パンツァー BANDIT

早於年前，TREASURE公司曾為SEGA SATURN推出名為《GUARDIAN HEROES》的多人參與橫向動作遊戲，由於同類型的作品比較少，所以此遊戲頗受歡迎。可惜，自此之後便再沒有其續編和相同的作品推出了。

直至最近，BANPRESTO公司將這遊戲系統重新表現，加入現時格鬥遊戲的元素，利用PlayStation的平面機能製作，有強烈《GUARDIAN HEROES》影子的遊戲——《PANZER BANDIT》終於推出了。

遊戲概要

《PANZER BANDIT》的人物設計由「いじなよしつね」氏負責，是一隻以兩線系統作戰的格鬥遊戲，亦能最多供四人對戰。

遊戲主要的橫向部份，是由四名角色中選擇一人進行，亦可二人同時進行。而每個角色各具自己的特徵、性格和必殺技，必殺技的連續攻擊點數越大敵人反擊機會越細。

至於對戰格鬥部份，是由四名主要角色加上首領角色所組成供選用，有單對單的或TEAM BATTLE形式對戰，體會混戰格鬥的樂趣。

主要登場人物



剛（コウ）

擁有強大運動神經，喜愛冒險的熱血少年，胸懷去冒險旅行的大志。而其身上裝備了「POWER KNUCKLE」和驅動攻擊型辛克「雷電」（ライデン）。

霞（カスミ）

古龍（クーロン）博士的孫女，自幼便與剛青梅竹馬，小時喜歡與其兄——辛，一起四出冒險。使用隨身武器「IGNITION DAGGER」和操縱攻擊型辛克「隼」（ハヤブサ）。

美兔（ミウ）



在邊境之村被神之子呼喚的少女，亦成為代代雙傳魔法之杖的唯一承繼人。與村的恩人古龍博士共同協力研製守護神．鬼神型辛克「正氣」（ショウキ）。

艾賢（アイン）

哥魯狄（ゴールデン）財團的博士法蘭度（DR.ファラド）製造了人型辛克 MODEL 戰鬥用「CYBORG PROTOTYPE」，但因設計回路有些問題和不服從命令而被廢棄、處分，可幸古龍博士將它救回修理，它為了報答博士的恩惠而留下來，不過對哥魯狄財團則恨之入骨。



PS

FIG MEM MPLY

製造商: BANPRESTO
發售日: 7月預定
價格: 5800日圓
容量: CD-ROM

給香港機迷的話

BANPRESTO 松田吉史先生



總之就是爽快！招式連續不斷！是隻專注於戰鬥的動作遊戲。由於指令輸入方法很簡單，只要連射按鈕就可以使出豪邁的招式，所以即使是不擅長格鬥遊戲的人也可以一嚐打機高手的感覺。相反地，對擅長格鬥遊戲的人來說，也可以享受到自創究極連續技的快感。創出自己的連續技後便可以跟4位朋友在VS模式中大混戰了！各角色的招式特性都各有不同，DOWN攻擊也有分攻擊型和防禦型。希望大家徹底研究一下自己喜歡的人物來玩個痛快吧。



《遊戲誌》線人計劃

你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

報料熱線：
2380 2223

報料FAX線：
2507 5175

報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

GAME料分級制

稿費大增 100%

一級猛料 $400

二級勁料 $200

三級好料 $100



四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛

PlayStation 六、七月行貨產品發售時間表

由於臨時更改，刊於本期第163版之PlayStation行貨時間表內容有所改變，現更正如下：

發售日	名稱		售價（港幣）
5月30日	LINK CABLE	對戰線	$108.00
	ANALOG CONTROLLER	模擬手掣	$218.00
	MULTI TAP	手掣分線器	$258.00
6月20日	FINAL FANTASY TACTICS		$468.00
	PUZZLE ARENA TOSHINDEN	鬥神傳方塊	$398.00
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	機動戰士格鬥之王	$468.00
6月27日	1999H.L.-RESSURECTION OF PHARAOH	法魯王之復活	$398.00
	FORMATION SOCCER'97 THE ROAD TO FRANCE	戰術足球 1997	$398.00
	TIME CRISIS+GUNCON		$538.00
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	$398.00
7月3日	PERSONA (THE BEST)	女神異聞錄	$198.00
	TAIL OF THE SUN (THE BEST)	太陽之尾	$198.00
	TETRIS X (THE BEST)	俄羅斯方塊 X	$198.00
	POPOLOCROIS (THE BEST)	波洛古洛羅斯物語	$198.00
	RIDGE RACER REVOLUTION (THE BEST)		$198.00
	BODY HAZARD	搏擊王	$398.00
7月4日	THE KING OF FIGHTERS'96	拳皇 '96	$398.00
7月10日	ARMORED CORE		$398.00
7月11日	SAGA FRONTIER		$468.00
7月17日	RECIPRO HEAT 5000		$398.00
	LET'S HIT THE LINKS	大家的哥爾夫球	$398.00
	GHOST IN THE SHELL	攻殼機動隊	$398.00
7月24日	ROBO PIT 2		$398.00
	SOKOBAN : THE PUZZLE	倉庫番	$268.00
	MOBILE SUIT GUNDAM : PERFECT ONE YEAR WAR	機動戰士一年戰爭	$468.00
	MONSTER FARM	怪物農莊	$398.00
7月未定	SUPER BLACK BASS X	超級黑鱸 X	$398.00
8月7日	FRONT MISSION ALTERNATIVE	另類前線任務	$398.00

所有中文名稱僅供參考之用，並非最後之官方譯名 本欄內容由 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. 提供



SOL DIVIDE

在街機的射擊遊戲世界之中，彩京的知名度可說是數一數二，而且在這多年以來，彩京的射擊遊戲款式日新月異，每次推出的新遊戲也能給玩者莫大的驚喜，這次的《SOL DIVIDE》也不例外，因為《SOL DIVIDE》是一隻多種趣味於一身的遊戲。

文：赤目黑龍

遊戲簡介

如果一直也有玩由「彩京」推出的遊戲的話，便會發現彩京的射擊遊戲在每次也會刻意地力不同的元素來為遊戲加強「生命力」，而在這次的《SOL DIVIDE》之中亦是一樣，雖然這《SOL DIVIDE》是一隻射擊遊戲，不過，在這遊戲之中玩者可以見到真真正正的「埋身肉搏」，玩者可以和敵人來個絕對的正面對決，而且更有機會使出多彩多姿的「魔法」，所以這遊戲的而且確不是一隻普通的射擊遊戲。

在遊戲之中，總共有15個版面，而玩者只要完成其中的13個便可以看到ENDING，這計算結果是因為在這遊戲之中玩者可以選擇的人物有3人，每一個人物也有自己的開場版面，而其他的人物是不以進入的。而彩京射擊遊戲一直有的「二週目」仍然存在着的，《SOL DIVIDE》的二週目是要玩者在沒有CONTINUE的情況之下爆機……



故事概要

傳言中，一個名叫「霍克」的人正在四處找尋奪取其他地方「精靈石」的魔軍，而他的目的是要向這魔軍復仇。

一說是七年前，「美路狄亞國」的國王秘密地將「精靈石」運往「斯巴拿王」手中，而在西方的「美路狄亞國」的國境之內，一名聖騎士正在負起運送這「精靈石」到「斯巴拿王」手上，不過，在到達之後，「霍克」驚聞他的祖國正被「魔王 伊夫達」所進攻，當他回到這片土地之上時，他的祖國已變成一片死寂之地……

七年之後，一個黑暗正向「斯巴拿城」逼近，那正是「魔王 伊夫達」的魔掌，不過另一方面，另一人正在等待着「魔王 伊夫達」的出現，他要為祖國的人民和國一報仇，他手持着一柄可以和「魔王 伊夫達」那「魔劍 索度拜」(SOL DIVIDE)匹敵的「妖劍 希洛斯」，這兩柄劍將會為這復仇劇展開序幕。





斬擊的運用

在遊戲之中，所有可以選擇的人物手上也是有武器的，不過，這是一隻射擊遊戲，要武來做甚麼呢？對了！是用來直接攻擊敵人的，亦即是說這是主角們的求生工具。在遊戲之中，玩者可以使用的攻擊方法合共有三種，而攻擊力最大和最有效的便是這種「斬擊」了，因為這是直接向敵人施以重擊，不像一般射擊的攻擊力弱，亦不會像一些魔法般會MISS。

每個人物的「斬擊」基本上也是一樣的，不過，在遊戲之中的三個主角，其實各有自己的特殊「斬技」：「暗黑騎士 霍克」的特殊斬技是「斬・斬・斬・↑・斬」；「大魔導士 狄奧菈」的特殊斬技是「斬・斬・斬・↓・斬」；「有翼戰士 卡斯奧」的特殊斬技是「斬・斬・斬・→・斬」，玩者喜歡哪一個呢？

基本操作

方向桿	自機的移動
A掣	射擊
B掣	斬攻擊
C掣	魔法選擇
緊按C掣推動方向桿	魔法選擇
A掣+B掣	使用魔法



製造商：彩京
機種：街機



魔法的使用

在《SOL DIVIDE》這遊戲之中，玩者除了可以使用一般的「射擊」之外，亦可以因應情況而使用「斬擊」來對付敵，然而這兩種方法並不是攻擊的全部，還有一種攻擊是非常重要的，那便是「魔法」了。在《SOL DIVIDE》之中，每個人物可以使用的魔法總共有11種，而每種魔法也有其特別的用途，而且玩者亦可以使用相對的魔法來對付敵人，這樣便是魔法的真正厲害之處。

在眾多的魔法中，有火系的；亦有冰系的，而魔法最獨特之處便是每個人物也有一種只有自己才可以使用的魔法，所以，使用不同的人物便會有一種全新的感覺，而使用哪個人物和哪些魔法便全是玩者自己的主意。以下是一個魔法全表：





NIGHTMARE

單發魔法，被射中的敵人會有如被鬼附身，動彈不能，這是「幅古」基本可用的魔法。



FIRE

人物手中會出現一條火柱，這條火柱有着非常大的攻擊力，唯一的缺點是攻擊範圍太細。



THUNDER

版面之上會出現多條的閃電，可以攻擊版圖之上所有的敵人，不過攻擊力是非常弱。



SUMMONS（A）

這裏有三種SUMMONS，這便是「光彈ウィスプ」，這是一頭召喚獸，用途是向敵人攻擊。



SUMMONS（B）

這種召喚獸的出現沒有一定次序，這便是「餓鬼球ガブッチョ」，功用和前者一樣。



FREEZE

這是召喚冰之精靈的魔法，版面上所有的敵人也會被暫時冰封，不過不可以維持太久。



SLOW

這是一種單發魔法，射出後只能對一個敵人生效，被射中的敵人，移種會變得非常緩慢。



SUMMONS（C）

三者之中以這「白龍」威力最大，可向所有敵人攻擊，這亦是「狄奧娜」的基本魔法。



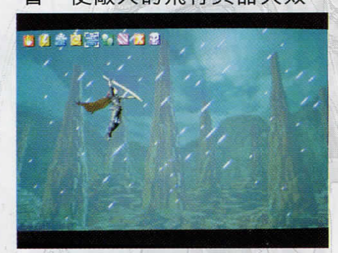
METEOR

這種魔法是使無數的殞石向敵人落下，有着非常大的攻擊力，不過只能使用一次而已。



WIND

使用這種魔法之後，在一定時間之內，版面之上會刮起強會，使敵人的飛行兵器失效。



PHOENIX

這是召喚巨大鳳凰的魔法，鳳凰會射出很多的羽毛，這亦是「卡斯奧」基本可用的魔法。



HEATBODY

這是使玩者自己赤熱化的魔法，使用後玩者會有一段無敵時間，這魔法只可用一次。



DEATH

魔法之中以這召喚死神的魔法最厲害，可以使敵人立刻死亡，同樣是只可使用一次。



註：以上的魔法是依消耗MP的次序排列。

遊戲流程

（選用VORG）史巴拿城（シルバーナォー） （選用KASHON）森林都市歷拿菲（森のウﾘネラフェイ） （選用TVORA）光之神殿蘭霍斯（光の神殿ランフォス）	皇都瑪丁姆・前（皇都マティウム） 班狄奧城・前（パンディオン城）	皇都瑪丁姆・後（皇都マティウム） 班狄奧城・後（パンディオン城）
古代遺跡艾希拿巴・前（古代遺跡エンヒルトナーバ）	古代遺跡艾希拿巴・後（古代遺跡エンヒルトナーバ）	迷宮回廊基度雲・前（迷宮回廊ゲトウィン）
迷宮回廊基度雲・中（迷宮回廊ゲトウィン）	迷宮回廊基度雲・後（迷宮回廊ゲトウィン）	
鬼獄之島・前（鬼獄の島）	鬼獄之島・中（鬼獄の島）	
鬼獄之島・後（鬼獄の島）	ENDING	

人物介紹

◆暗黑騎士 霍克◆（ヴォーグ）

原本霍克是「美路狄亞國」（ミルティア國）的聖騎士，不過，現在他為了復仇而承受了闇黑的血，變成了暗黑騎士。在七年前，霍克的祖國被「魔王 伊夫達」所奪，為了要奪回祖國，霍克決定接受秘術的試練，將「妖劍希洛斯」（妖劍ヘイロス）收入手中。霍克亦是世上唯一的人類在承受了闇黑的血之後仍有人類心腸的人類，他亦是唯一的人類「暗黑騎士」。

年齡：32歲
身高：1080cm

◆大魔導士 狄奧◆（ティオラ）

狄奧菈是精靈石的創造者，亦是「光之神殿 蘭霍斯」（光の神殿ランフォス）的守護者。狄奧菈是中個修有高等魔法和召喚魔法的魔導師，在一千年之前她封閉「光之神殿」之門時，亦使其樣貌保持至今，現在，她為了要將被奪的精靈石再次封印，所以便一直窮追「魔王 伊夫達」。

年齡：1016歲
身高：168cm



◆有翼戰士 卡斯奧◆（カシュオン）

卡斯奧是「森林都市歷拿菲」族長「斯巴拿王」（シルバーナ王）之子，在他背後長有一對巨大的翼，表示出他是一個非常勇猛的戰士。而精靈石則是森林代代相傳的森林守護神，不過，現在那精石被「魔王 伊夫達」所奪，而卡斯奧的父親更被「魔王 伊夫達」所殺，所以卡斯奧誓要殺死「魔王 伊夫達」為父報。

年齡：25歲
身高：192cm



◆魔術師古 洛摩亞◆（クロモア）

「魔術師古 洛摩亞」是「達狄洛斯國」的軍師，這個洛摩亞是藉着和魔物訂立契約而擁有操縱他們的能力，而且在很久之前他已是「伊夫達」的忠心部下，現在他已是他的軍事參謀。「魔術師古 洛摩亞」本身是一個野心非常大的人，而且他對其他人是對不會信任的。

年齡：112歲
身高：165cm



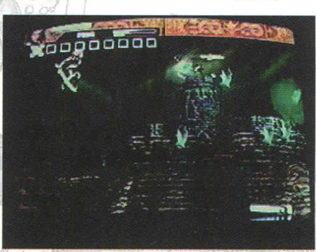
起點：AREA 1　史巴拿城

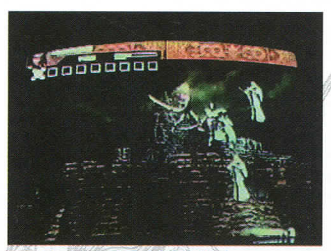
這便是「暗黑騎士 霍克」故事的起點，在這裏，玩者的主要敵人便是武士和巫師，對於初玩的時候而言，這些敵人已是相當不俗的「對手」了，因為他們的移動速度比較高，但是以「暗黑騎士 霍克」的力量是絕對可以應付自如的，尤其當玩者可以熟習使用「斬擊」之後，便更加易對付了。

不過，在未對付那些可惡的武士和巫師之前，先要解決一開始便出現的一大群「蝙蝠」，以「暗黑騎士 霍克」的實力，要消滅這些敵人簡直是易如反掌。之後便要真正的對付武士和巫師了，首批出現的敵人和第二批同樣是三個武士和一個巫師，不過等級方面當然是後出現的為高，不過對付的方法也是一樣的，便是玩者要盡可能將他們引在一起，因為這樣便可以利用強本橫的「斬擊」來將他們一舉殲滅。



■「美路狄亞國」國王被殺的真相。


■一開始便是蝙蝠一大群。


■武士和巫師是主要的敵人。


■最後依然是以上的敵人。

起點：AREA 2　森林都市歷拿菲

這是「有翼戰士 卡斯奧」的故事起點，這「森林都市歷拿菲」便是他的故鄉，可惜這裏現在受到「魔王 伊夫達」的攻擊，而且更將有翼族的精靈石也偷去了，所以身為戰士的卡斯奧又怎可以袖手旁觀，於是他便向奪走了寶石的「魔王 伊夫達」追去。

在開始時，玩者（卡斯奧）便會被8隻「小蜜蜂」攻擊，不過，玩者只要用密集的火力便可以將牠們消滅，不過，之後出現的便是「大蜜蜂」了，而且還多了一個巫師，這個巫師會向玩者發射光球，一次三粒，雖然只是三粒，不過如果加上那三隻蜜蜂的話，便會是非常難對付了。

到了最後，玩者便會見到一群武士出現在面前，這些才是像樣一點的敵人，因為他們有一定的攻擊力，而且又會放出光球向玩者攻擊，其中那個紅色的相信是隊長，他的耐久力更是驚人，而且玩者要留心，這些武士也會使用斬擊，攻擊力亦不弱呢。


■小蜜蜂，嗡嗡嗡，不過全部要殺！



■先將大蜜蜂消滅，那巫師便易對付


■武士是這段路最難對付的敵人。


■之後便要選擇路線了。

起點：AREA 3　光之神殿蘭霍斯

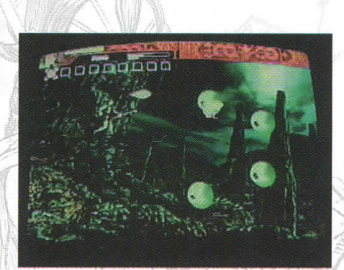
這是「大魔導士 狄奧菈」的首場戰士，然而，這場戰鬥只是她的職責而已，因為她本身便是「精靈石」的創告者，而且也亦是「光之神殿蘭霍斯」的守護者，所以她是絕對有責任去找回被奪的「精靈石」，但是，大家也料不到這個已是1016歲的「老婆婆」原來仍是這樣「貌美如花」。

遊戲一開始，玩者已知道這個是一個「魔法」的世界，因為在這版開始之時，玩者見到的不是人類，而是一些「可愛」的小眼球，這些小眼球的攻擊力非常低，甚至可說是沒有攻擊力，而且只有四隻，完全沒有殺傷力。不過，之後出現的便是「大眼球」了，這亦是遊戲之中耐久力最強的敵人之一，玩者要特別小心。

怪獸終歸也是怪獸，始終也要有人才算是正常的，所以，在版末的地方終於也有敵「人」出現了，不過，由於這次玩者使用的主角是一個大魔導士，所以出來「歡迎」的敵人當然全都是巫師。



■千多歲的人想不到仍是那麼可愛。


■唔……這是很細小的眼球呢！


■接娸便是大眼球了。


■最後也是巫師的世界。

AREA 4　皇都瑪丁姆・前

在完成了第一場的戰鬥之後，玩者便要選擇未來的路向，在玩者面前有兩條路，分別是「皇都瑪丁姆」和「班狄奧城」，不論玩者選擇哪一條路，其實到了最後也會同歸一路，所以，選擇哪一條路其實與對事沒有任何影響。在「皇都瑪丁姆」，玩者再次遇上「魔王 伊夫達」的士兵，於是戰鬥又再次展開。

在這地域之中，玩者一開始便會遇上一大群的「蝙蝠」，不過這些蝙蝠的防禦力非常低，玩者可以輕易對付，然而之後出現的巫師和武士便不易對付了，因為他們的攻擊力非常大，尤其是武士，他們會衝向玩者，直接斬殺玩者。玩者如果想全身而退的話，便應盡量將敵人引在一起，然後使用斬擊將他們集體消滅。

最後便是兩隻火龍，牠們是會噴出火球的，所以玩者要非常小心！此外，玩者亦要小心牠們身後的巫師，玩者往往會因為忙於應付火龍而忽略了這人物而受到重創。



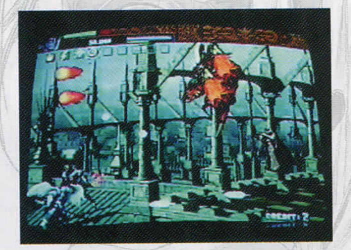
■巫師永遠也是難對付的。



■皇都瑪丁姆心到侵害了。



■又是這些討厭的蝙蝠。



■可惡的會噴火飛龍。

AREA 5　皇都瑪丁姆・後

當玩者在「皇都瑪丁姆・前」之中將所有的敵人消之後，便會進入「皇都瑪丁姆・後」，在裏玩者不會見到任何敵人，不過玩者會再次見到「魔王 伊夫達」，在這裏他不會和玩者真接交手，他只會派出「翼龍」出來對付玩者，而且，「魔王 伊夫達」更加向玩者挑戰，他說：「如果你還有命的話，便到鬼獄島找我吧！」

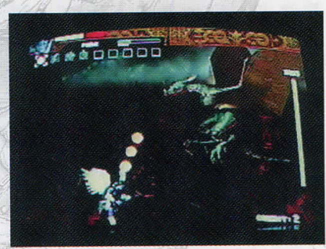
雖然玩者不知道「魔王 伊夫達」究竟在耍甚麼把戲，不過，玩者依然要繼續戰鬥，因為當「魔王 伊夫達」説之後，便會放出火球魔法，接着那「翼龍」便會出現。這翼龍的攻擊模式可以說是相當的簡單，因為只有球形彈和火炎攻擊，兩者也是可以輕易避過的，不過玩者可要小心在翼龍身旁出現的蝙蝠，這些蝙蝠的主要作用其實是擾亂玩者，所以玩者應該盡早將這些小傢伙消滅，至於那翼龍，玩者最好也是和牠玩「埋身戰」，這樣便可以以最短時間將牠消滅。



■魔王向玩者挑戰。



■魔王使用厲害的火炎魔法。



■非常一般的攻擊。



■火炎雖然厲害，不過範圍太細。

AREA 6　班狄奧城・前

這版一開始時，玩者便會遇上一些新的敵人，那便是「骷髏兵」了，這些「骷髏兵」的攻擊力雖然不是太強，不過，他們所擁有的耐久力非常厲害，再加上他們又有射擊能力，對玩者而言是極大的威脅，而且在後方出現的巫師攻擊力亦非等閒，他所放出的光球亦比之的巨大得多，玩者要多加注意。

當玩者將前方的敵人消之後，便會有其他的敵人出現，不過敵人只有三人，分別是武士、巫師和「鷹頭獅」，然而，玩者不要太過低估這「低數量」的敵人，因為這三種敵人加起來是非常厲害的，前者有強大的埋身攻擊能力，巫師有強的魔法攻擊，後者有威力巨大的火炎攻擊，三者互相交替，足以使玩者疲於奔命。最佳的作戰策略便是先解決那「鷹頭獅」，因為這「畜牲」會飛來飛去，又會噴火，先解決牠可以免除不少的煩惱；其次便是武士和巫師，消滅他們之後便能過版。



■敵人的魔掌已伸展到班狄奧城。



■這巫師竟會放出魔法刃。



■這亘比較難對付的「鷹頭獅」。



■小心後方那巫師放出的巨大光球。

AREA 7　班狄奧城・後

當玩者完成「班狄奧城」前段的遊戲之後，便要進入「班狄奧城」的後半段了，在這裏玩者會遇到可惡的「魔王 伊夫達」的手下——「魔術師古洛摩亞」，他是一個非常陰險的傢伙，不過在裏他是不會和玩者戰鬥的，所以玩者暫時可以放心，不過他會放出一頭「雙頭響尾蛇」。

這「雙頭響尾蛇」的能力並不十分高，而且攻擊模式非常小，一試之下便可以完全明白，其攻擊方法有3：首先是在尾部放出的彈，每次放出3粒，由於速度不高，所以可以輕易避過；其次便是口部射出的火球，數量不多，亦可以輕易避過；最後便是口部放出的火炎，這招是最「陰毒」的，因為玩者可以閃避的時間並不多，所以要特別留心這一招。

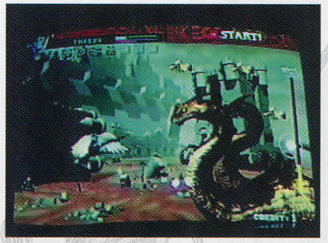
打這BOSS之時要注意的便是在「雙頭響尾蛇」四週出現的「小蜜蜂」，不要小看這些小傢伙，因為牠們的擾亂效果可以做到十足十，玩者只要被牠們阻一阻，便會十分危險。



■雙頭響尾蛇的攻擊多是尾部的彈。



■可惡的魔術師古洛摩亞不會戰鬥的。



■在這亘會有小蜜蜂出現，小心！



■最厲害的攻擊便是這火炎了。

AREA 8　古代遺跡艾希拿巴・前

通過了「班狄奧城」之後，玩者的旅途便會變得非常「直」，因為自這版之後，已再沒有甚麼分支路了，而且在這裏，玩者會再次遇上新的敵人，那便是「人面鳥」，這種敵人的攻擊力不高，不過勝在活動能力高，而且攻擊的密度高，是不易對付的敵人。

除此之外，玩者在這裏會再次見到「鷹頭獅」，然而這次牠們再不是會向玩者「射擊」，而是簡單直接的「衝」向玩者，使玩者來不及反應，這招可說是相當的「陰濕」，除了這招之外，「鷹頭獅」其實還有其他的攻擊方法，便是火炎發射，這招的攻擊力是非常的強，不過要固定位置發射，玩者必定可以發覺的。只要玩者在以下兩方面小心，便可以將傷亡減至最低。

最後出現的敵人便是三個武士和一個巫師，這之出現的角色不是十分厲害，然而論攻擊力，的而且確是比以前的為強了。玩者尤其要小心武士的「四連彈」。

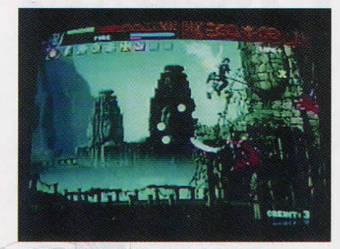


■這地方是往鬼獄之島的必經之路。


■這次的鷹頭獅是會向前衝的。



■首次出現的人面鳥。


■武士的攻擊範圍變得更加廣。

AREA 9　古代遺跡艾希拿巴・後

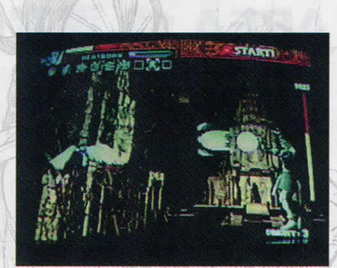
將前方的敵人完全消滅之後，玩者便要進入「古代遺跡艾希拿巴」的內部，不過，在這裏等待玩者的便是「魔術師古洛摩亞」，當然，進入了這個階段，「魔術師古洛摩亞」是不會跟玩者直接交手的，所以，他便使出他的召喚魔法，喚出了古代遺跡的守護神，向玩者攻擊。

這個守護神的攻擊力是不弱的，而且因為他的身手比較靈活，所以玩者要打中他也非易事，不過，他的腳部便是他的弱點所在，因為他的攻擊全部也是集中在手部發出的，所以專攻他的腳便是最好的方法，不過要小心他的一種「玩死人」攻擊方法，那便是當全身發光時，在版圖之中便會有一條巨柱飛過，玩者要好好記住這點。

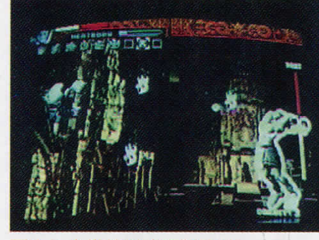
在這個古代遺跡之中，除了有這守護神之外，亦有一些古怪的「幽靈」，這些幽靈的作用和之前多版的甚麼「小蜜蜂」之類的東西一樣，是用來擾亂玩者的，所以殺無赦！



■「魔術師古洛摩亞」喚出的守護神。



■守護神的攻擊是以擴散彈為主。


■小心！當他變成這樣之時……


■巨柱便會飛射而至！

AREA 10 迷宮回廊基度雲·前

在玩者面前，只剩下兩大段的路，分別是「迷宮回廊基度雲」和「鬼獄之島」，不過，在這兩個大落之中，竟然有非常多的支節，所以玩者由這裏開始便要多加提防，而且這兩個地段也是遊戲之中最難通過的，可以給玩者一個提示，在這裏死了的話便要由版頭打起，慘！

在玩者進入回廊之後，首先會見到一大群的蝙蝠，不用驚慌，因為這些蝙蝠是絕對的不堪一擊，所以，就算是用一般的彈也可以順利通過，不過，玩不要太早開心，在之後出現的敵人，玩者如果掉以輕心的話，便一定會受到教訓。接着出現的敵人分別有眼球、大蟲和大蜜蜂，三者的攻擊力非常不俗，玩者必須集中攻擊才有算望。

在未打BOSS之前，玩者先要對付一群骷髏兵和一個巫師。至於這地段的BOSS是一條大蟲，其攻擊主要來身上的「角」，玩者要小心走位，盡量走在蟲的角位之間。



■玩者終於也到達「迷宮回廊」了。


■眼球、大蟲、大蜜蜂，真是熱鬧。


■打BOSS前先要將這些骷髏骨消滅。


■前段的BOSS，其攻擊力大得驚人。

AREA 11 迷宮回廊基度雲·中

早已說過，這個「迷宮回廊基度雲」是不易過的，何況現在玩者已到達了其中段，所以在這裏玩者便更加危險了，首先，進入這地段之後，玩者基本上要對付的敵人只有一種，便是那些極似「水母」的幽靈，不要以為只有四隻放心，這種敵人的耐久力非常驚人，再加上殺掉四隻之後又會有四隻，如果玩者在這裏失去了一半以上能源的話，要勝BOSS便難上加難了。

這個地段的BOSS是一隻「牛頭」怪物，牠手上有一柄非常巨大的斧頭，攻擊力可說是大得離奇，至於其攻擊方法，大致可以分為兩種，其一是擴散彈，除了由巨斧打出之外，亦可以由牠的角上射出來；其次便是直接由巨斧攻擊，如果以攻擊力而言，巨斧當然比擴散彈強大，不過如果是以攻擊範圍而論，便是其擴散彈比較厲害了，說到BOSS，當然不可以不提在牠身邊出現的「小角色」，這次出現的是「小蝙蝠」。


■這些幽靈會出現兩次，不要大意。


■這頭「牛」這地段的BOSS。


■一般攻擊也是擴散彈。

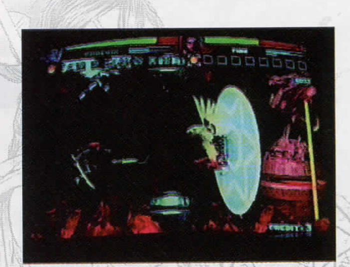

■如果給這一招擊中的話……哈……

AREA 12 迷宮回廊基度雲·後

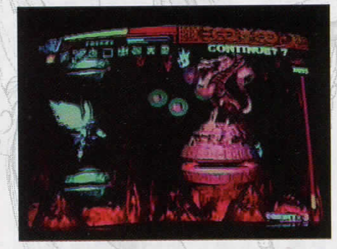
終於也到了「迷宮回廊基度雲」的最後段落了，在這裏玩者會感覺到世界上原來是有一點兒仁慈的，因為在這裏給玩者準備了的敵人只有兩種，分別是「大眼」和「幽靈」，然而再想深一層，這其實是一個騙局，因為這兩種敵人便是在遊戲之中除了BOSS之外耐久力最強的敵人，所以……請多使用「斬擊」，只有這招才可以為玩者殺出血路。

當玩者有幸通過這裏之後，便可以見到這版的BOSS，這版的BOSS是一個「巨像」，玩者不要以為這個「像」是好欺負的，如果玩者這樣想的話便大錯特錯了，因為這「像」的攻擊方法是非常多元化的，除了大量由自己身體射出來的彈之外，亦有使用魔法陣，召喚怪獸的技倆，不過，這BOSS最可怕的可以說是一開始便出現的兩個「球」，這兩個「球」除了是可以自行發射彈之外，更加可以反射由「像」射出來的彈，使攻擊方位更加刁鑽，玩者便更易中招了。


■大眼加幽靈，可以說是最強的組合。


■BOSS可以利用魔法陣喚出怪獸。


■當BOSS下方打開之時便要小心了。


■上下兩個「球」，要非常小心。

AREA 13 鬼獄之島・前

玩者終於也到達了最後的目的地了，在進入了「鬼獄之島」之後，玩者見到的第一個敵人竟然是「魔王 伊夫達」，這是眾人也始料不及的，但是不論如果，這戰是在所難免的，不過，魔王也只是守頭關的人物，那麼，在後方的敵人又會是誰呢？現在玩者已無暇想那麼了，因為玩者面前的是「魔王 伊夫達」，他的攻擊力和耐久力也是超一流的，所以已可以預計這會是一場非常慘烈的戰鬥。

這個「魔王 伊夫達」的攻擊方法其實不多，最厲害的便是「飛劍」和「火球彈」，前者是他拋出配劍，他的配劍便會自動的旋轉和分開，向玩者攻擊；其次的火球攻擊，是非常類似「真空波動拳」的攻擊，亦即是說是連續的射出一串的火球向玩者攻擊。

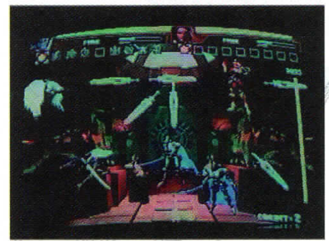
而這次「陪襯」他出現的敵人是「武士」，這次的傢伙絕非善類，因為他們攻擊力強大，所以，先將武士殺死才是上上之策。



■到了最後的目的地——鬼獄之島。



■第一個對付的手竟是魔王，那麼……


■嘩！魔王學人玩「飛劍」。


■這不是「真空波動拳」？

AREA 14 鬼獄之島・中

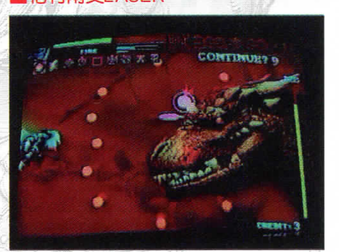
想不到，真是想不到會有這樣的敵人，因為一直以來，在故事之中出現過的所謂「惡人」便是「魔王 伊夫達」和「魔術師古洛摩亞」，不過在這裏竟然出現了一個新的敵人——「邪神希拉狄奧斯」，想不到在這裏竟然還會有新的敵人出現，不過，既然敵人已經出現了，不論是甚麼人，玩者也要全力以赴。

這「邪神希拉狄奧斯」的攻擊是非常的普通，不過玩者也要留心一點，這個「邪神希拉狄奧斯」是有兩個形態的，首先是比較細少的體積，這個形態的「邪神希拉狄奧斯」，攻擊方法只有兩種，然而兩種攻擊也是LASER，亦即是説全是直線攻擊，非常易避。

第二個形態的「邪神希拉狄奧斯」是一頭巨型恐龍，這真正的「邪神希拉狄奧斯」攻擊力也是非常一般，和其他的一樣，是以擴散彈為主，所以對玩者而言，威脅並不是很大。


■牠有兩支LASER……


■這支LASER更加厲害。



■這便是邪神的真面目——「恐龍」？



■似乎邪神的攻擊也是非常一般。

AREA 15 鬼獄之島・後

最後……這是最後的戰鬥了，玩者終於也到達了「鬼獄之島」的最深處，在這裏等待着玩者的正是「魔術師古洛摩亞」，果然，和其他的「同類故事」一樣，這些一切一切的惡事其實也是由邪惡的魔術師所安排的，在《SOL DIVIDE》之中亦是一樣。

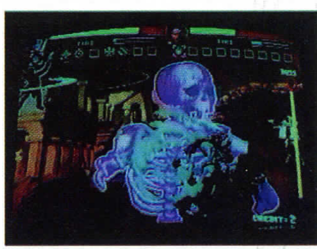
這個所謂的最後對手其實是異常的「弱」，基本上他的攻擊全是「小兒科」，而且殺傷力不大，反而，由他召喚出來的助拳更加出色，最先出動的是騎着翼龍的武士，這種敵人玩者以前也曾遇過，所以在對付他們的方法上應該沒有問題的；隨之出動的便是「大蜜蜂」，不過如果玩者依以下的方法來玩，這些「大蜜蜂」根本沒有出場的機會。

方法便是：首先要有兩個人玩，這樣便可以達到最好的效果，二人開始攻擊「魔術師古洛摩亞」，一人衝上前不斷攻擊，另一人專門負責對付其他的敵人，再加上一記的「死神」魔法，便夠數了。



■最後的敵人然是這魔術師。

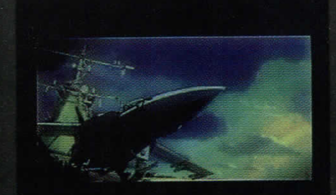
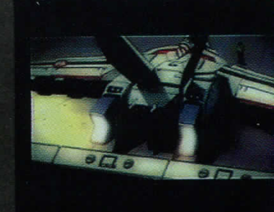

■一如以往，仍是有人助戰的。


■對付這傢伙，還是用「死神」最好！



■勝利永遠也是歸向正義的一方……



超時空要塞～可有記起愛

文：MS

MACROSS又回來了！！

相信有不少動畫迷對《超時空要塞》的故事都非常熟識，這套動畫已經陪伴了大家足足十五年之久，現在這套動畫的電影版遊戲在「SATURN」推出，真叫人感到興奮。這個遊戲除了沿着劇場版《可有記起愛》的故事來進行之外，還有新增故事及動畫，而且有原聲配音，動畫迷一定不可錯過這遊戲。現在將每一個PHASE一一解說。

玩者所用的戰機

玩者所用的戰機當然是主角在劇場版中所用的VF-1戰機，就如原作的設定般，VF系列是可作三段變形的機種，每一個形態都有不同的特性，也有不同的攻擊方法。有時在遊戲之中，是有硬性規定戰機的形態，這點要特別注意。

FIGHTER形態

FIGHTER形態是完全不受重力的影響，如同一般飛機可在畫面自由飛翔，但是，若以這個形態接觸地面，機體就會受到傷害，而且這個形態是不能作AUTO SEARCH攻擊和多方向攻擊。

BATTROID形態

BATTROID形態是完全受到重力的影響而不能飛行，但若是按Z掣時，是可作連續跳躍，而且這個形態是可作多方向的攻擊和AUTO SEARCH攻擊的，當按了方向掣的其中一方時，再按A掣，就可作八個不同方向的攻擊。

故事

西曆1999年，一艘長1200米的宇宙戰艦跌進地球的南亞特利亞島上，為了這艘戰艦，人類花了十年時間，打了一場「統合戰爭」，戰爭結束後人類組成了統合政府。之後便開始改裝這戰艦，更取名為「MACROSS」。就在試航那天，舊有的自動導航系統竟然向月球背面的「布力泰艦隊」開炮，以使地球被捲入一場宇宙戰爭之中，為了逃避敵人的攻擊，「MACROSS」便使用「超時空航法」，可惜誤航到冥王星。

GERWALK形態

GERWALK形態是會受到重力的影響，機體會漸漸下降到地面而不能自由飛翔，但是，當用方向掣操作時是可作飛行之用，而且這個形態是可作多向攻擊和AUTO SEARCH攻擊的。

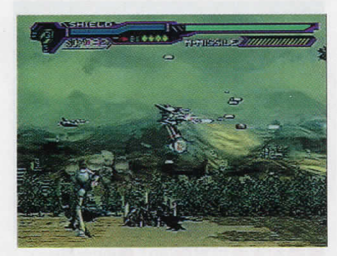


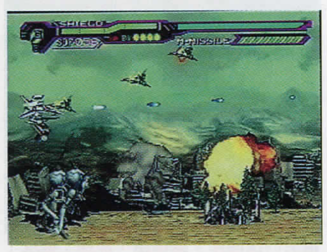


製造商：BANDAI VISUAL (EMOTION)
發售日：發售中
價格：6800日圓
容量：2CD

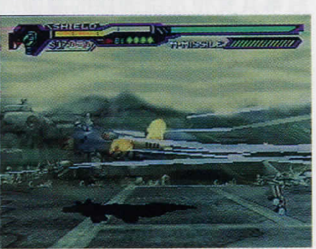
PHASE 01　地點：SOUTH ATALIA IALAND

突然有眾多的不明來歷飛行物體強行奪取了地球戰艦「布羅美迪斯號」，「骷髏小隊」對於這件事便要立即作出反應。降落在南亞特利亞島的「骷髏小隊」一眾，與未確認的敵人展開戰鬥，故事就此開始。在這版裏，敵機其實並不算多，玩起來都沒有多大困難。但因為這裏是有重力的地方，若以BATTROID形態作戰的話，是不能飛行的，玩者要注意這點。在開端時要小心在畫面的左下方，那裏會有敵人出現，而自機最好在畫面的中央，待LOCK ON後用導彈對付敵人，自機的左側也有敵人的戰機出現，最好也是用導彈對付。到了中途，在地上的「利加多」會懂得向上跳起來襲擊玩者，小心不要中計。不久敵人的主力部隊出現。小心他們的左右夾攻，用導彈解決他們後BOSS會出現，基本上它只有兩種攻擊，一是撞向玩者，二是散彈攻擊，只要一邊避飛彈，一邊用導彈攻擊，就可輕易取勝。


◆小心後方有敵機


◆左側和右側夾攻


◆BOSS出現


◆一邊避飛彈，一邊用導彈攻擊

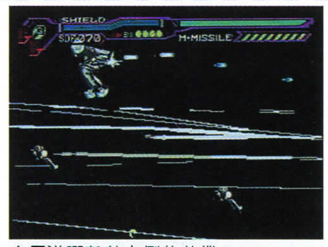


PHASE 02 地點：TITAN

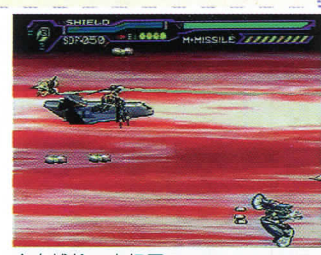


◆出擊了

◆嘩！畫面向後退



◆用導彈擊落左側的敵機

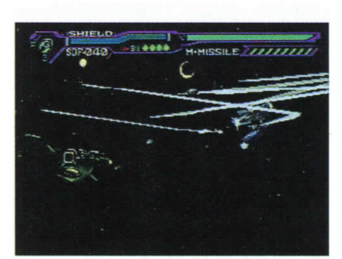


◆有補給，太好了

載了五萬多平民的「MACROSS」，為了逃避敵人的攻擊，使用「超時空航法」，可惜誤航到冥王星。當「MACROSS」來到土星的空域時，女主角林明明正在開演唱會，這個時候卻遇上了「祖拿達軍」，「骷髏小隊」立即出擊。開始時「骷髏小隊」用密集式導彈向敵人攻擊，之後全隊散開，這時玩者可控制自機，因為這是宇宙空間，沒有重力，所以玩者喜歡用甚麼形態也可以，不會有任何影響。初段時畫面是向後退的，要小心衝來的敵人。而左側和右側的敵人，可用導彈擊落，不久敵機便會逃走，「骷髏小隊」立即作出狙擊。在此時要小心由後方出現的敵機，以免被暗算。



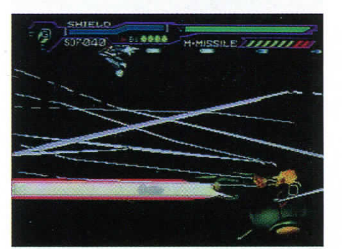
◆小心後方的敵人



◆用導彈攻擊在左側的BOSS

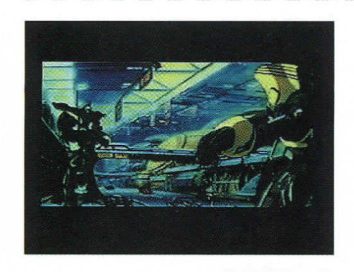


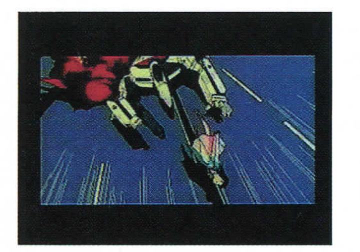
◆它準備發射大炮，小心

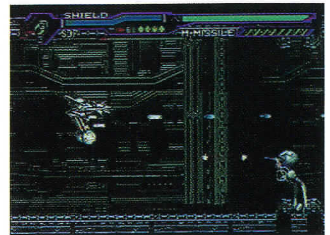


◆避過它的大炮後用導彈攻擊

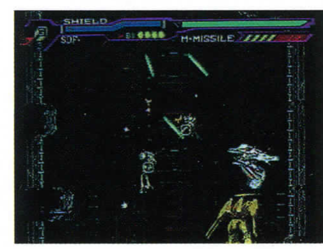
PHASE 03 地點：IN THE MACROSS





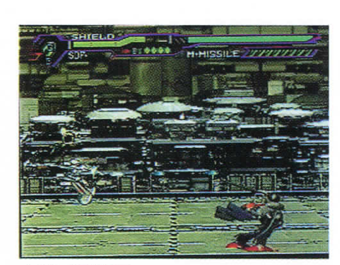


◆進入「MACROSS」



◆上下左右都有敵機與炮彈

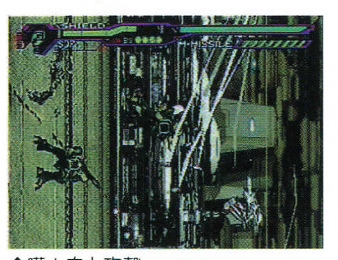
敵人用了聲東擊西的方法進入了「MACROSS」的內部，而且還進入了居住區，主角馬輝聽了這件事之後立刻趕去，這時便會立即進入戰鬥畫面，在進入「MACROSS」的初段，是沒有重力的，但版面本身是限定了不能以FIGHTER形態作戰的，玩者要注意這點。過了一段路程，畫面會向下移動，而敵人的數目也增加了不少，用多些導彈比較有利，當到達居住區，就會變成有重力的地方，要小心躲在建築物後面的敵人。一到了居住區的盡頭，畫面轉變成為動畫，當馬輝救了明明後又會再進入戰鬥畫面，今次是畫面向上移動，小心上方出現的敵人，當到了盡頭，畫面又會向下移動的。



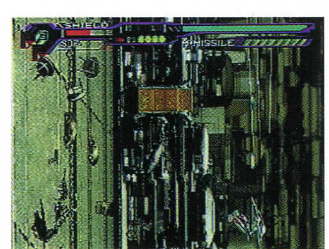
◆來到居住區



◆用導彈攻擊躲在建築物後面的敵人



◆嘩！向上攻擊

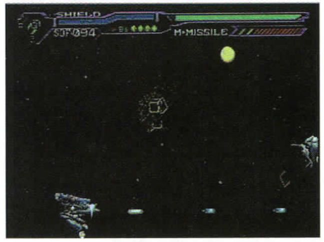


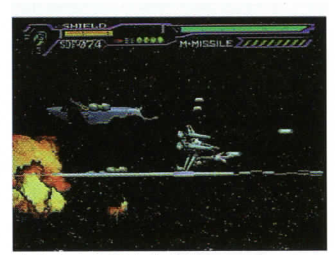
◆又向下

PHASE 04 地點：ASTEROIDS BELT



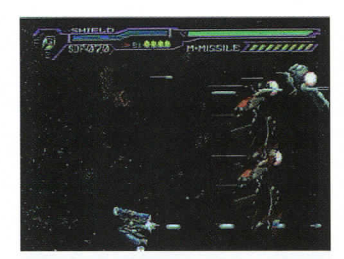
◆「祖拿達軍」又來


◆用導彈擊碎隕石

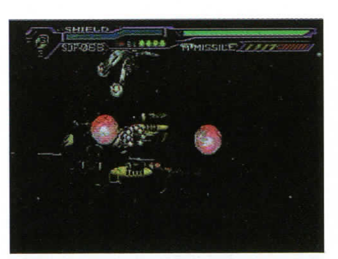

◆小心由左側來的敵人

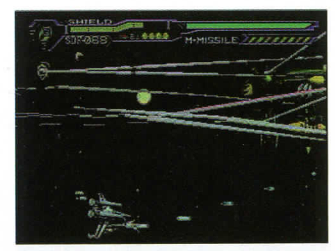

◆有補給呀！

雖然救出了林明明，可是二人卻被困在機房之內，三日後才被救出，經過三日時間，二人產生了感情。「MACROSS」航行到隕石帶時，「祖拿達軍」又再次攻擊，「骷髏小隊」又再次出擊。因為這次是在宇宙空間，玩者可隨意選擇自機的形態，但是這一版是在隕石群中作戰，途中會有「漂浮的」隕石出現，若是撞到隕石會使機體受到損傷，所以最好將之擊碎，當進入中段，補給機便會出現，但要小心綠色的「勞斯狄爾‧加」攻擊，到了後期，會再一次出現補給機，要好好利用。而今次的BOSS比較難應付，因它懂得放導彈，所以只要將它的導彈擊落，就沒甚麼可怕。


◆小心它們的攻擊


◆BOSS在左側出現

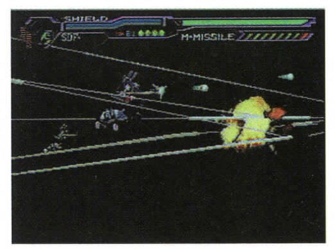

◆小心它所發出的光球

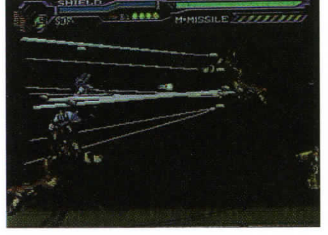

◆它也懂發導彈

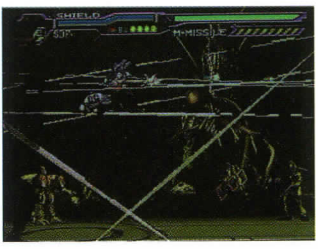
PHASE 05 地點：ASSAULT ENEMYSHIP



◆這便是裝甲韋基利的勇姿

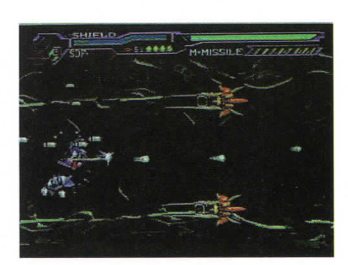

◆用導彈擊到敵人


◆有時敵人會在後方出現

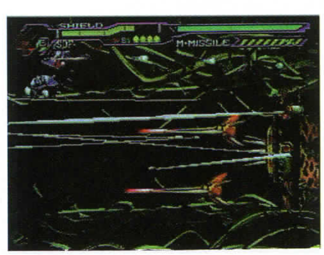

◆下方都有敵人

擊退了「祖拿達軍」後，發現了敵軍的戰艦，想乘勝追擊的「骷髏小隊」，回到艦上作好準備，進攻敵艦內部。之後「MACROSS」使用「載頓斯攻擊」，將敵艦打開一個缺口，讓「骷髏小隊」衝入敵艦。因為玩者駕駛的是「裝甲韋基利」，所以不可變形作戰，而敵人大多是沒有穿強化服的，小心不要撞到他們，在前方、後方和下方都會出現敵人，所以應用多些導彈來攻擊，不久進入了一個高速畫面，BOSS的其中一部份出現，這時要小心它所發的雷射，不久真正的BOSS出現，各位應先將之前出現的兩個敵人擊倒，然後再對付敵人的中間，但要注意它所發的密集炮彈。


◆到了盡頭嗎？

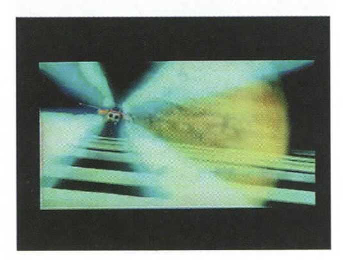

◆BOSS的一部份

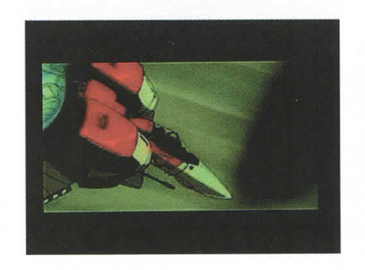

◆避過它發出的飛彈

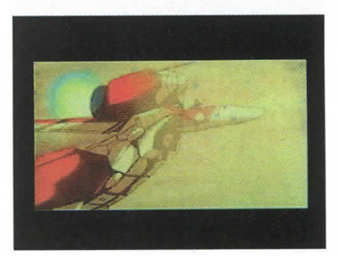

◆用導彈攻擊

PHASE 06　地點：SATURN









因為林明明的要求，馬輝在未經許可的情況下，帶同林明明駕駛練習用的韋基利在太空漫遊，不過，當二人玩得興高采烈的時候，介生和美莎追到來，而且更在這時候遇上祖拿達人。這時進入了戰鬥畫面，但因為這是練習用的韋基利，所以是機上是完全沒有任何武器的，而且在這裏玩者是不能用BATTROID形態來作戰，要注意，因為沒有武器的關係，所以只能回避敵人的攻擊，不久之後，酒醉的福卡上尉前來來支援，可惜到了最後連他也被捉。



◆被包圍了



◆要避開它們



◆福卡來增援



◆始終被捉

PHASE 07　地點：BIG ESCAPE







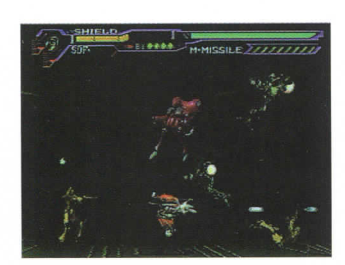


◆有鎗用了



◆小心對方的導彈

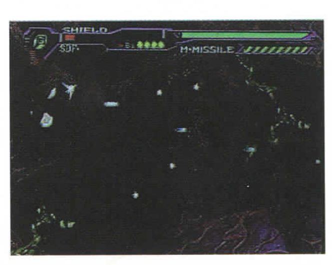
被祖拿達人捉去的馬輝等人，在「布力泰艦」上見到身型比他們大上數倍的「祖拿達人」，而林介生和林明明的接吻令到布力泰等人嚇得發呆。後來因有神秘的敵人入侵，使馬輝等人得以逃脫。一開始，福卡送了一支機鎗給玩者，這個時候玩者可使用機鎗作戰，但是其他武器仍是沒有，也不可以BATTROID形態來作戰。到了中段，那神秘的機械人再次出現，不要花時間來攻擊，因為「她」是打不死的，努力避炮彈吧！之後，會因為救馬輝而被「加武毯」所殺。



◆努力避炮彈吧！



◆福卡之死



◆小心！還有敵人



◆逃脫了

PHASE 08 地點：OCEAN



◆出擊！


◆有補給了

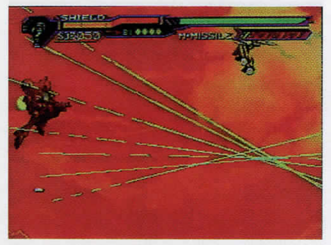

◆小心由上方來的雷射炮

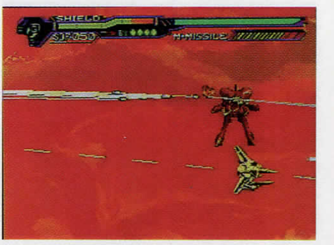


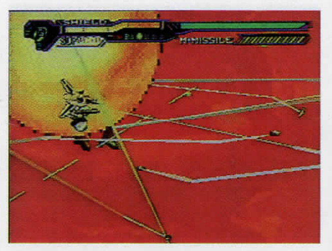
◆再一次有補給

布力泰艦開始壓縮飛行，使到馬輝和美莎被射到不知明的星球上，直至美莎認出在地上的地球戰艦「布羅美迪斯號」，才知已回到了地球。後來他們發現了一個奇怪的塔，進入後才知到整件事情的真相，當他們回到艦上時，「美蘭達軍」突然向「MACROSS」展開攻擊，「骷髏小隊」只好出擊迎戰。因是在地球作戰，所以會有引力，而今次再沒有限制機的形態，不過一開始已有很多敵人，最好用導彈來清除畫面，而在中途是有補給的，不要錯過，不久就會見到米娜，她的攻擊很厲害，尤其是她的導彈，一不小心很容易沒命，所以留些大彈在這裏用是最好不過。


◆用導彈攻擊她


◆小心她的導彈


◆她會以不同的方向攻擊


◆在緊急的時候用大彈攻擊

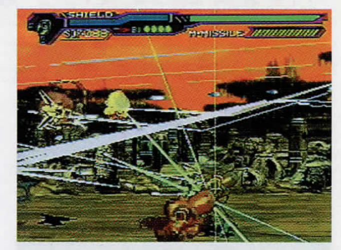
PHASE 09 地點：RUNS

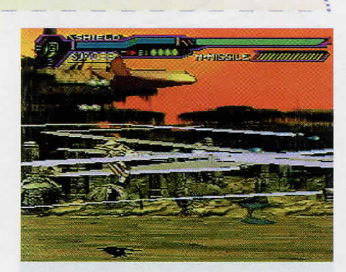




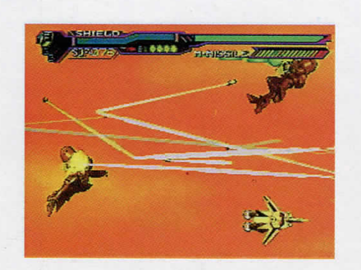
◆保衛行動開始

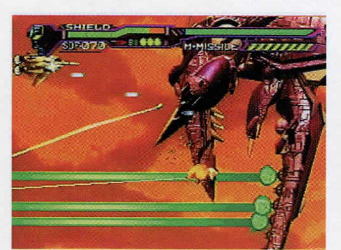

◆用多些導彈攻擊

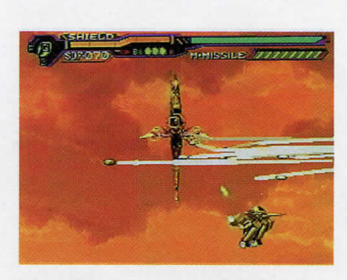

◆嘩！連敵人也一齊放導彈


◆有補給呀！

「美蘭特軍」將「MACROSS」的主砲破壞，同時令到她不能航行，「骷髏小隊」因而要出擊保衛「MACROSS」，玩者可如同上版一樣，選擇自己喜歡的形態來作戰，但不要忘記這版仍是在地球作戰，是有重力的。一開始那些「美蘭特軍」以不同的方向攻擊玩者，玩者在此時不要亂用大彈，留到打BOSS用，因這版的BOSS很難應付，唯有用多些導彈攻擊，幸而在中途是會有補給的，這點玩者可放心，當取了補給之後，畫面會上升，在此時玩者會有一段時間硬性規定以FIGHTER形態作戰，但到了打BOSS的空域，就可自由轉變成為任何形態來作戰。

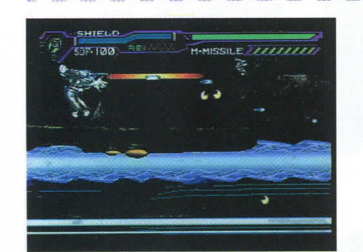

◆要用FIGHTER形態


◆小心它的雷射砲


◆它會走到玩者的左側


◆用大彈來避它的雷射砲

PHASE 10 地點：LAST WAR

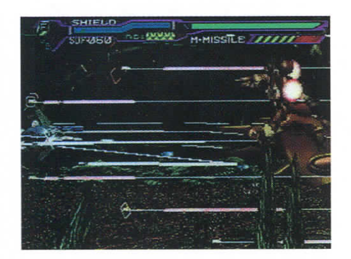

◆已有最強裝備的VF-1


◆進入「巴特贊要塞」


◆小心它的炮彈


◆不要放過它

這時巴特贊已決定了將「MACROSS」和古代的文明一同消滅，「MACROSS」決定作出抵抗，而因為明明那首歌是可以感化祖拿達人和美蘭達人的，為了令地球逃過厄運，她決定了唱出這古代的愛歌。在這版開始時，VF-1已裝好了最強的裝備迎戰，途中會有很多敵人出現，而且是會從多方向攻擊玩者，所以應用多些導彈，到了中段，就會開始接近「巴特贊要塞」，當到了「巴特贊要塞」的外側，會有一些大戰機向玩者攻擊，不要被它的彈打中，最佳的方法用導彈攻擊。很快BOSS出現，要小心它的光線攻擊，是會向上和向下射的，盡量避開，若避不開時就用大彈。


◆嘩！混戰


◆在必要時用大彈


◆它在玩者的左側


◆作最後的一擊

PHASE 11 可有記起愛

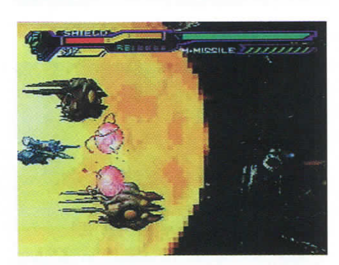

◆用多些導彈攻擊


◆小心敵人的雷射攻擊

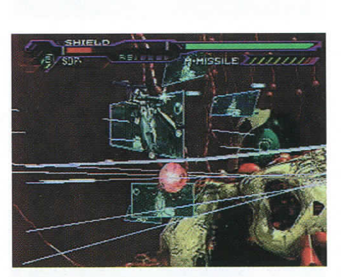

◆很多敵人啊！


◆有補給呀！

「MACROSS」利用明明的歌聲來感化祖拿達人和美蘭達人。而這版一開始時便會聽到明明的歌聲，不過在這一版是有些特別的，因為玩者要在明明的歌唱完之前便要把巴特贊打倒。在這裏是沒有限制玩者用甚麼形態來作戰的，一切隨玩者喜歡，這一版真的有很多敵人，盡可能用導彈解決它們，而在中段是有補給的，當補給過後，會出現一些防衛力比較強的敵人，這時可用大彈將他們擊倒，因為時間要緊，而打最後BOSS時是沒有大彈用的。當進入最後BOSS的領域，就會硬性規定用BATTROID形態作戰，只要小心避過它的彈和不斷用導彈攻擊，就可取勝。


◆用大彈解決它


◆到最後BOSS


◆一邊避彈，一邊攻擊它



◆終於完結了



文：MS
協力：粉刷

彈多到飛起 SKULL FANG 空牙外傳

SS STG MEM

製造商：DATA EAST
發售日：發售中
價格：5800日圓

緊張的故事背景

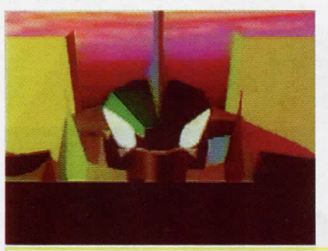
在西曆2001年，澳洲所引發的「第二次拉古蘭洛戰役」結束後，世界有一段時間得到和平。但在世界各地仍然有不少與「拉古蘭洛」有關的小戰爭，幸好這些小戰爭在變成大戰爭之前已得以解決。

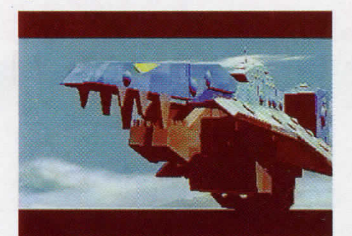
可是在七年後，即西曆2008年，在太平洋沿岸的城市，突然受到「拉古蘭洛」的大型戰機侵襲，整個城市就在一瞬間變成廢墟，在這次災難中代表了「拉古蘭洛」再一次發動大規模的攻擊。

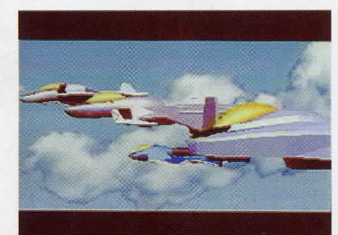
這時候，統合軍作戰司令部的人們立即展開一連串的對策，希望能阻止「拉古蘭洛」的可怕行為，可是就在這一刻，「拉古蘭洛」的航空部隊和陸上的機動部隊已經在大西洋眾集一起，還打算向北進發，它們的攻擊目標竟是北美洲大陸。

統合軍雖然不斷派出戰鬥機迎擊，可是由於敵人是「拉古蘭洛」的強力機動部隊和主力部隊——重爆擊戰機，因為要面對這些強力部隊，所以統合軍完全不敵。到了這個地步，統合軍為了阻止敵人入侵，派出空戰最強的機動要塞「轟牙」投入這次戰爭，而在「轟牙」裏的「骸牙小隊」也開始了追擊行動。

為了要徹底將敵人消滅，「轟牙」的艦長分別派出四架戰鬥機來迎擊敵人，他們分別是「F/ AV-01B：SILPH 2」、「AV-02A：MEGA-VALKYRIE」、「FV-03C：SEYLEN-EX」和「BV-04：SIF」。「骸牙小隊」的主要任務是阻止敵人的機動部隊到達北美大陸的最後防線，而且更要將敵人徹底消滅。







四種不同的戰機

攻擊戰鬥型戰機——F/ AV-01B：SILPH 2

它是隸屬海軍的戰鬥機，其特徵是在性能方面很平均，對於每一項任務都合適，若是初玩者的話，應該是首選，因它是一架容易上手的戰機。



戰術式輕型戰機——FV-03C：SEYLEN-EX

它是隸屬於空軍的戰鬥機，是一架重視機動力的輕型戰機，其攻擊範圍較廣，而且速度可謂四機之冠，不過攻擊不夠集中。



支援式攻擊戰鬥機—AV-02A：MEGA-VALKYRIE

它是隸屬陸軍的戰鬥機，其特徵是擁有很強的攻擊力和防衛力，是四架戰機之冠，只可惜此機欠了機動性，是四架戰機中速度最慢的一架。



支援式輕型轟炸機——BV-04：SIF

它是隸屬於亞宇宙軍的戰鬥機，在「第二次的拉古蘭洛戰役」中所開發的戰機，在加速性能方面是四機中最強，而特性是可高速接近目標。

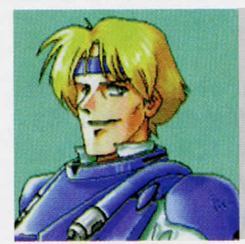


四位架駛員任均選擇

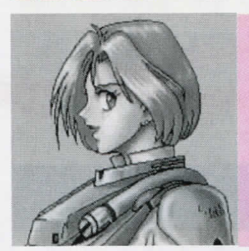
隸屬於「轟牙」的精銳戰鬥部隊——「骸牙小隊」的四位架駛員，每一位也擁有超一流的駕駛水準，而且擁有不同的戰鬥特性，分別是FIGHTER架駛員和BOMBER架駛員，FIGHTER架駛員擁有的特殊攻擊是防護罩，而BOMBER架駛員的特殊攻擊則是拖放大彈，為了能順利的完成任務，玩者可選擇一位適合自己的架駛員來配合戰機。



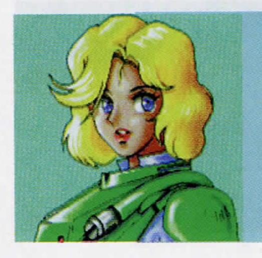
◆ HAWK——他是屬於 FIGHTER 架駛員



◆ RAVEN——他是屬於 BOMBER 架駛員



◆ SPARROW——她是屬於 FIGHTER 架駛員

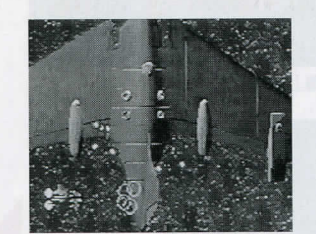


◆ CRANE——她是屬於 BOMBER 架駛員

特殊的機動能力

FIGHTER架駛員是可在戰鬥中使用特殊能力，這些特殊能力是需要輸入指令才可使出，這些能力有一定的無敵時間，這對於戰鬥很有幫助。（）中的是簡易的輸入方法。

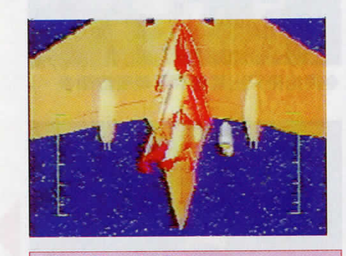
倒後攻擊
↑→↓ +C 或
↑←↓ +C（↑ +C）



橫向攻擊
向右時：→↓+C(←+C)
向左時：←↓+C(→+C)



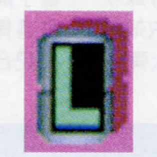
緊急回避
↓↓ +C（↓ +C）



突進攻擊
←→ +C 或→← +C
（按着 A 再按 C）

提高戰機能力的 ITEM

◆機關炮



◆雷射炮



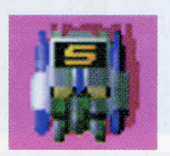
◆能源回復 25%



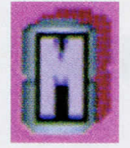
◆環狀彈



◆ POWER UP



◆ S-UNIT



◆導彈



◆ SPEED UP



◆骸牙章，取得後可加分

三種不同的模式

在《空牙外傳》之中，有三個不同模式共玩者選擇，包括NORMAL MODE、EXTRE MODE和TRIAL MODE，這些模式各有不同。首先NORMAL MODE，基本上與街機沒有分別，整個模式總共有六個STAGE，每一個STAGE都有BOSS把守。第二是EXTRA MODE，是SATURN專用的版本，與街機有些微的分別，這個模式總共有七個STAGE，也是在每STAGE都有BOSS把守，最後是TRIAL MODE，這模式比較特別，玩者要與各STAGE的BOSS進行連續戰鬥，總共有七個BOSS，不知身為玩者的你又能否做到？

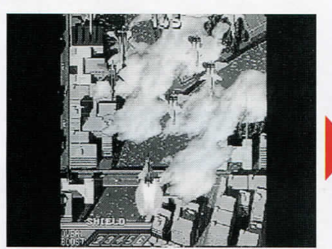
註：當戰鬥機裝了S-UNIT的時候，其火力和速度都會增加不少，但當戰機在S-UNIT狀態時，以最高速飛行，在一定的時間內戰機會由S-UNIT轉變為H-UNIT，在H-UNIT發動後，戰鬥機的火力會比起S-UNIT更加大，但若是在AUTO MODE的時候，這種能力是不能發揮的。

STAGE 1

目的：將北大西洋的「拉古蘭洛」機動部隊擊落

這關的作戰地點是在北美洲的北大西洋上空，目的是截擊敵人機動部隊與及重爆擊戰機，以防止他們的侵略行動。因為這關是遊戲的初段，沒有甚麼難度，戰機的數目並不算多，不久目標「重爆擊戰機——MOTH」便會出現，這架戰機的體積比其他的戰機為大，而且還會時常飛離畫面，要看準自機與敵機的距離，再找出空位回避它，若是沒有空位就放大彈或作緊急回避，這樣才能確保自機的安全。還有小心由它所發的密集飛彈，要找緊機會來回避。也因敵機經常在畫面內外移動，應用多些特殊能力來攻擊。





◆開始時只出現些平平無奇的戰機。



◆這時會有架中型戰機從下方出現。



◆海上出現了戰艦。



◆嘩！空中有空雷。



◆MOTH出現。



◆找出空位。



◆小心它所發的密集飛彈。



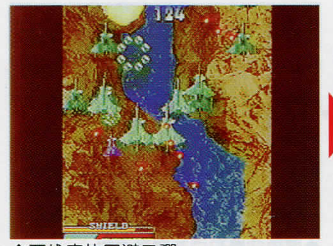
◆用多些特殊能力來攻擊。

STAGE 2

目的：將敵人的重戰車擊破

敵人的重戰車正向兵器工廠發動攻擊，身為「骸牙小隊」的玩者，又怎能放過它們，玩者以低空接近敵機。再將它們破壞。這版的初段與STAGE 1差不多，但要注意敵人的綠色戰機，因它所發的是三向飛彈，要小心回避，若沒空位回避時，可用緊急回避或用大彈。不久，終於追到敵人的重戰車——MOBYDICK 2了，這架重戰車是會向上或向下移動，而且它有三種攻擊方法，第一種是密集式機關砲，第二種是三向式砲彈，第三種是浮遊空雷。要特別注意浮遊空雷，當玩者接近它時，它是會放飛彈，但若玩者攻擊它也會放飛彈。因它是有一定時間靜止攻擊的，所以應把握這段時間向它進攻。




◆要找空位回避子彈。

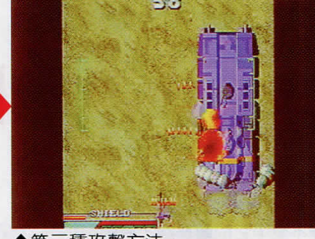

◆小心中型戰機與戰機的夾攻。

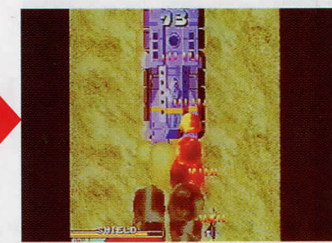

◆兩架中型戰機由下方出現。


◆地上有坦克攻擊。


◆第一種攻擊方法。


◆第二種攻擊方法。


◆第三種攻擊方法。


◆在它未發動攻擊時攻擊它。

STAGE3

目的：追擊短程重型戰鬥轟炸機——EB-2

軍港被「拉古蘭洛」的重型戰鬥轟炸機侵襲。今次的任務是要擊毀它，因地點是軍港，所以初段是在民居之上。初段有很多戰機由後方出現，飛彈當然多得很，要小心不要走入死位。到了中途，空雷會出現，而且數目比較多。過了海洋，目標出現，它會經常性離開畫面，所以要善用大彈或緊急回避，而它的攻擊有多種，包括密集式機關砲、兩旁的電磁砲、機頭的機關砲與機尾的綠色流彈。攻擊方法是待慢下來時攻擊它，小心它的砲彈。




◆小心不要進入死位。


◆一連串的空雷出現。

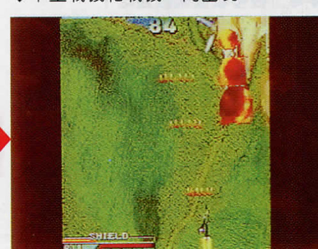

◆前無去路，後有追兵。


◆中型戰機和戰機一同出現。


◆要小心它所發出的流彈。


◆嘩！由下衝上來。


◆小心電磁砲啊！


◆在它的速度緩慢下來時，攻擊吧！



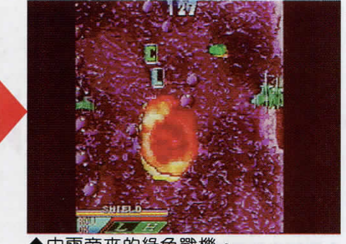
STAGE 4

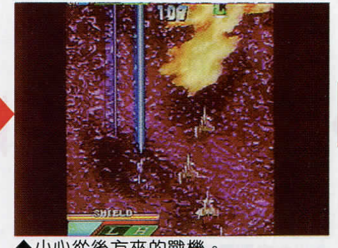
目的：將在北美洲西岸上空所集結的敵人航空部隊擊退

這一版的敵人並不容易對付，因今次的敵人是可變形的戰鬥攻擊型戰機。這版的開端已有幾架戰機來歡迎玩者，之後會有一連串的浮遊空雷出現，但不要全力向它攻擊，因它受到攻擊後會變成飛彈，這時就真的難避了，所以最好是回避。中段時，敵人大多以戰機來迎擊，版面末段，浮遊空雷出現，要特別注意。到了最後，敵人可變形的戰鬥攻擊機出場，初時它是用飛機型態來應戰，過了不久，它會變成機械人作戰，它有很多攻擊方法，有雷射砲、密集式機關砲、導彈、月光砲、圓珠砲與電擊砲。要特別注意的是它的圓珠砲，因為圓珠砲是會吸玩者進去那玩者的能源就……。至於要怎樣打敗它呢？要找空位來避機關砲，導彈則可將它打落，當它飛到後面時，用倒後攻擊。這是最好的方法。




◆很多浮遊空雷，不要攻擊它。

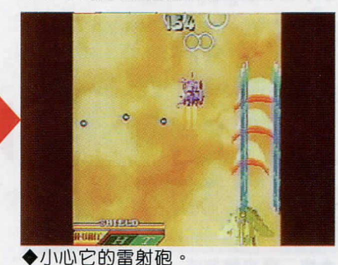

◆由兩旁來的綠色戰機。


◆小心從後方來的戰機。


◆浮遊空雷和中型戰機夾攻。


◆快找空位。


◆不要中它的圓珠砲，否則……

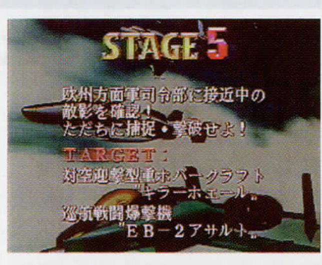

◆小心它的雷射砲。


◆向後飛過來呀！

STAGE 5

目的：將敵人的巡航戰鬥轟炸機擊落

在歐洲軍事司令部附近，發現敵人的踪影，要搜索它們再將其擊落，而今次的BOSS不只一架巡航戰鬥轟炸機，還有對空迎擊型重戰艦，並不簡單呢！在這版的初段，左下和右下都會有戰機來歡迎玩者，要小心它們的集中攻擊，當然途中亦會有浮遊空雷出現，幸好在此版會有兩個可回復能源的ITEM，不要錯過。當到達海面後BOSS會出現，首先是對空迎擊型重戰艦，它有三種攻擊方法，一是密集式機關砲，二是導彈，三是艦頭機關砲。要打倒它沒甚麼難度，難是難在之後的巡航戰鬥轟炸機，基本上它的攻擊方法與STAGE 3的EB-2相似，唯一不同的是它多了兩支雷射砲，當玩者在它前面時就會發射，小心。

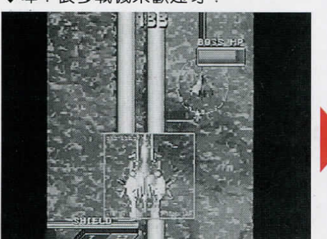


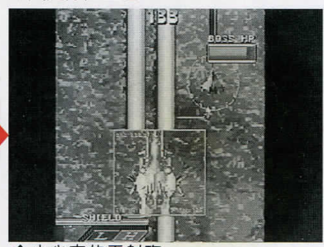

◆嘩！很多戰機來歡迎呀！

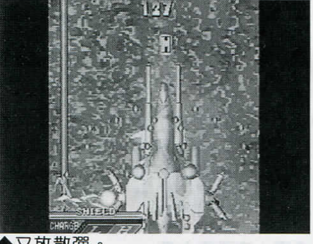

◆又是浮遊空雷。


◆兩架中型戰機與其他戰機的夾攻。


◆小心由後方來的戰機。


◆要以最快的方法把它解決。


◆小心它的雷射砲。


◆又放散彈。

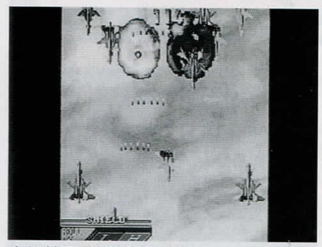

◆不要中它的對後攻擊。

STAGE 6

目的：將重驅逐機兵毀滅

中美防衛圈已經被敵人入侵了，而這次玩者的任務則是將敵人的強襲部隊打敗。在這版的初段，有不少戰機向玩者飛來，把它們一一打倒後仍會在不同方向出現戰機與中型戰機，唯一的應付方法是放大彈或緊急回避，記着中途有回復戰機能源的道具可取。不久重驅逐機兵出現，小心它那兩支三向式砲彈，因它經常在畫面中移動，要善用多方向的攻擊，還有不要被它的密集式機關砲打中，只要集中攻擊，就可將它擊毀。




◆開始已有這麼多戰機。


◆戰機在雲層中出現。


◆兩架中型戰機的夾攻。


◆浮遊空雷與戰機齊齊出。


◆小心它發出的砲。


◆用多角度的攻擊。


◆用突進的攻擊也不錯。


◆小心它發出的電擊。

STAGE 7

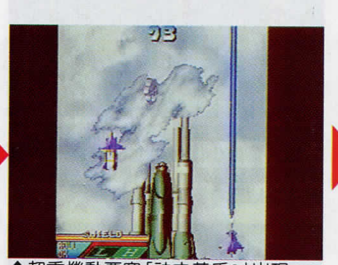
目的：將超重機動要塞擊沈

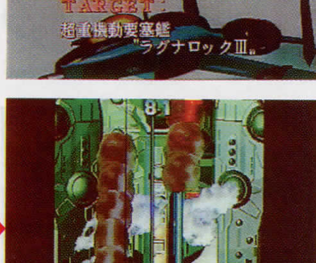
統合軍的總司令部被巨大戰艦「神之黃昏3」攻擊，身為「骸牙小隊」成員的玩者當然要立即行動。在這版的開端已有很多戰機來歡迎玩者，小心不要被敵方戰機撞中，最好用多些大彈或緊急回避。不久之後「神之黃昏3」便會出現，在它發砲前攻擊它吧！把它打倒後，還未完結的，還有可變形的戰鬥攻擊型戰機會再一次出現，它除了有以往一樣的攻擊，還多了浮砲攻擊，所以今次難對付很多，要用盡所有特殊能力才可取勝。



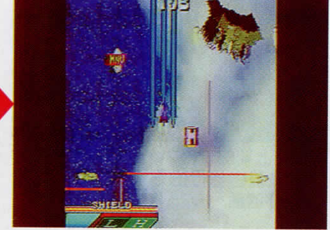

◆很多飛彈。

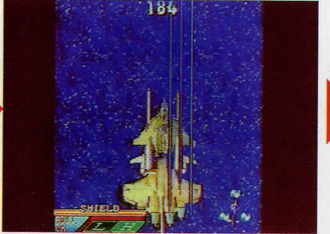

◆四架中型戰機怎打？

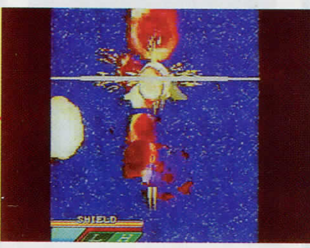

◆超重機動要塞「神之黃昏3」出現。


◆把它的砲台擊毀。


◆它終於出現了。


◆浮砲出來。


◆它叫出扶助機。


◆將它擊倒了！



衝鋒車 RUNABOUT

發掘！！遊戲內的隱藏元素！！

文：小健健

在上一期裏，筆者就已寫過這遊戲內三條賽道的攻略法及完成賽道後可得的隱藏車。而在今期，筆者就會介紹三條賽道中一些上期未有介紹的部份以及一些需要玩者以特殊條件才可得到的隱藏車種。好了，閒話少說，開始吧！！

YanomanGames presents RUNABOUT CLIMAX ©1997 YANOMAN GAMES ©1997 CLIMAX



DOWN TOWN：

隱藏車篇：

GTS：

當玩者完成「DOWN TOWN」賽道時，其破壞總值是超過$1,000,000的話，那麼就可以使用這架「GTS」。唔，說到此車的性能方面，可以說是較難控制，不大適合初學者的一架車。無他，一來由於它的外殼堅硬度不太足夠，其DAMAGE值會上升得很快，二來它軚盤的敏感度太高，而且車呔的咬地性能不高，故此在轉一些急時很易有失控情

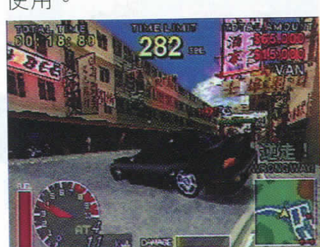




FD7：

當玩者是在4分鐘以完成「DOWN TOWN」賽道的話，那麼，就可以使用這架「FD7」作賽。而此車的性能倒有點像「GTS」，同樣是有一個頗為敏感的軚盤及四條不大咬地的車呔。不過相對來說，若要操控「FD7」的話，可需要玩者更高的控車技術。而且，「FD7」是一架只可用手動波來駕駛的車種來！！故絕對適合上級玩者使用。





賽道篇：



■1.當玩者行完如迷宮般的街道後，可以剷入這條小街道內（如圖），不過這可不是甚麼捷徑，只不過是有些貓呀、廢紙箱給玩者撞撞吧了。





■2.上回可不是說過有段路是會有架橫泊的九巴嗎？原來在這段路的旁邊是一個會場的！！玩者可以剷進來個盡情破壞！！不過當然，這可會給玩者不少DAMAGE值及時間消耗。



■3.在上期的攻略中，筆者在這裏就行了一條較容易行的路，不過若行左路（如圖）的話……



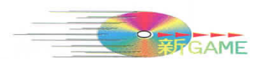
■4.就會進入這條被封的隧道，雖然會有些障礙物，但勝在沒有對頭車啊。

PS RAC MEM

廠商：YANOMAN
售價：398港元

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT





SEA SIDE：

隱藏車篇：



ELS：

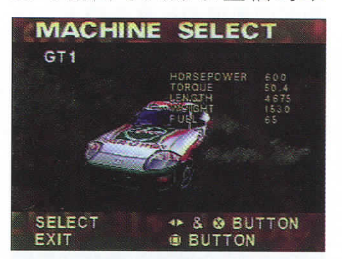
哎哎哎，跟「GTS」及「FD7」一樣，這又是一架十分難控制的車種來。而它難控制的地方也是差不多，都是難於控軚及時常跳呔。不過，這部「ELS」的油缸容量就更加少，只得50個單位！！（不會是C.C.吧？！）而且車身亦較為輕，只有690個單位，故很容易被撞到彈起半天高。





GT1：

唔？《細加拉你槍斃船》？！其實「GT1」可說是一跑得快的車種來，尤在行「SEA SIDE」前段的直路時，更可創出令人難以置信的車速！！不過，有利有弊，此車只可以手波操控，然而軚盤的操控感就比「GTS」及「FD7」好，而且外殼也較為堅硬，故可說是一部可被重用的車種。





賽道篇：





■1.上回也說過，在這個路口入右路的話就會行駛一條泊滿車的窄道，若果行左邊的就會是……



■2.就會炒落沙灘！！噢，甚麼大屋小屋男女老幼的，通通給我……！！（太殘忍，故刪之）



■3.這裏就是那條衝不過就會被活活跌死的吊橋，玩者可要全速衝過去啊！！（哪裏進入？看回上期P.84的「■7.」吧！！）

■4.上期就教大家在這個路口行右邊的上公路，今期且看行左的又會如何。





■5.左路就是一些以隧道為主的窄山路，好處就是欄路的汽車較少。



■6.當然在這裏也有分枝路可讓玩者行回路面較闊的公路啦，在這個路口轉右吧！！



■7.到了此段路的後半部分，又有兩種道路以供選擇，一就是普通的瀝青路（如圖），而路障則較多。



■8.二就是行大水坑（未來戰士2？），這裏路面較闊，障礙物不多。而兩種路皆可去到終點，距離也是差不多的。

METRO CITY

隱藏車篇：

360：

360？？唔？這是飲品的容量嗎？WELL，還是說回正題吧。其實玩者只要玩上級賽道，而又在內完成賽時有25,000,000破壞值的話，就可使用這架隱藏車。唔，說到此車的性能方面，可說是今期介紹的隱藏車中最易駕駛的一架。雖然它的速度就比較慢，而且加速度亦麻麻。但勝在易控制，一些頗急的彎也可讓玩者容易地通過。而且車身又不是太闊，故可以讓玩者在一些頗窄的街道內左穿右插。

GT1：

唔——，從造型上來看它可是一架法拉利來。（不過真實的好像沒有這麼短……）那麼玩者又怎樣才可以使用它呢？其實只要玩者玩上級賽道時，在4分鐘之內完成即可。（WELL，其實這不是一件易做到的事來的啊）而當筆者用過此車後，則發覺它是今期所介紹所有隱藏車中，最難駕駛的一架。入彎困難、只可用手波控制不在話下，而且當玩者入彎收油時間控制得不好時更會有嚴重失控的情況發生。但此車卻勝在夠快，只要玩者克服了入彎問題的話此車會成為一架很強的車。











賽道篇：





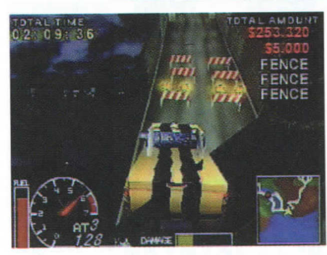
1.



2.

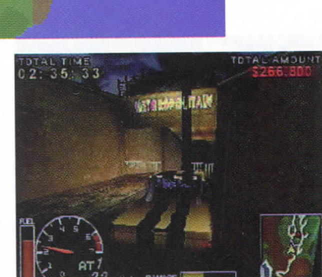


3.



4.

P.88 9.



5.

SPEED

6.



7.

KEY ITEM



8.



9.



10.



給香港機迷的話

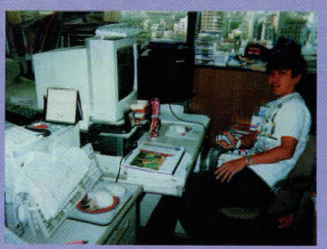
遊戲開發負責人 內藤寛先生

簡歷：
出生日期：1967年3月23日
出生地：日本東京
所屬公司：CLIMAX
代表作：DARK SAVIOR (SS)、LAND STALKER (MD)、勇者鬥惡龍III、IV等

最近他愛車成狂，常常抽空駕駛自費購買的NSX-R到鈴鹿賽車場去跑幾轉。









香港的各位機迷，你好，我就是內藤寬。大家經已玩過《RUNABOUT》了嗎？相信大家對這遊戲一定有種熟悉的感覺，我希望造個能給大家像看我也很喜歡的成龍電影般感覺的遊戲出來，希望大家都玩一下，把路上的垃圾箱撞毀、穿過小販的攤檔衝進酒店裏去……既可以把街道弄得天翻地覆，也可以不理會時間限制的逍遙自在享受駕駛樂趣。當然你也可試試向時間挑戰，找出適合自己的玩法。由於我和其他製作人員對汽車方面頗為執着，所以對汽車一舉一動的真實感也一絲不苟。由於造得太真實的話會很難玩的關係，所以在那方面也加入了很多遊戲的要素，因此即使大家未領駕駛執照也可以放心的玩啊（笑）。遊戲中所選用的車中有一部名為NSR的賽車，那是以我的愛車為模型而造出來的，我以這NSR在初級賽道（DOWN TOWN）中可以跑出2'51''16，雖然大家可能要反覆玩上很多次才能夠熟習這車，熟習了以後你也可駕御更快的汽車，所以希望大家來挑戰一下我的最快圈速。

遊戲誌新周刊《GAME PLUS》

計劃書得獎者公佈

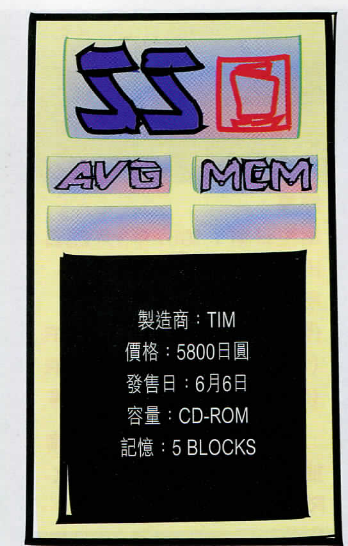
在此首先要多謝各位親愛的讀者熱烈的向我們提供資料，而且你們踴躍的來信亦使我們對各位的要求更加瞭解，相信新周刊會更加能夠迎合大家的要求，以下便是經過新周刊《GAME PLUS》眾編輯揀選之後出來的傑出計劃書，得獎者名單如下：

冠軍：黃子傑 （G 4604 × ×）
第二名：DEREK CHOK （K 1410 × ×）
第三名：LAI KING SING （K 6344 × ×）
第四名：歐文傑 （K 4121 × ×）
第五名：劉思傑 （K 4852 × ×）

以上之得獎者將會以書面通知領獎事宜。



DIGITAL ANGE
電脳天使SS



突然的問卷調查



？？？：「你好……我叫貝露，雖然是有點突然，但可否請你幫我做個問卷調查？」

選YES。

貝露：「很多謝你，嘻嘻……我很開心呀。其實我是第一次做這工作的，那麼，我們現在開始吧。呃…首先請將你的名字告訴我。」

輸入名字（以下採用設定中的主角名字「貴也」）

貝露：「你是何時生日的呢？」

輸入月份及日期。

貝露：「請告訴我你的血型。」

輸入血型。

貝露：「那麼現在開始問卷吧。」

選YES。

貝露：「問題一共有7條，請用"○"或"×"來作答。」

1. 對他人體貼是否很困難呢？　"×"

2. 你曾否試過為別人的事而流淚？　"○"

3. 你是否認為自己比任何人任何事都要重要？　"×"

4. 假如有機會的話，你會否想做做善事？　"○"

5. 像人魚公主那樣的事，自己是否絕對不會做呢？　"×"

6. 你認為愛是否比武器或兵器都要強的呢？　"○"

7. 你有否想過自己將來的事？　"○"



天使二人

貝露：「問卷到此為止了，很多謝你的幫忙。」

但貝露過了一會後，態度突然完全變了。

貝露：「……沒想過真的遇上了……太好了，還趕得及。」

貴也：「趕得及？」

貝露：「呃……那是……沒甚麼。待一會兒再見吧……"素因"。」

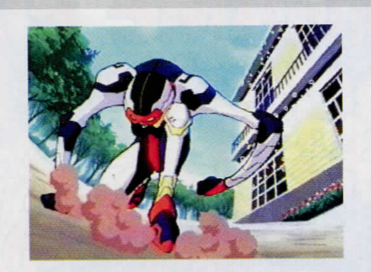
貴也：「……"素因"？」

貝露：「"素因"是……」

？？？：「真的？真的嗎貝露？」

一台黑色機械人突然從天而降！

？？？：「着陸……」



貴也：「到底是甚麼事啊……」

貝露：「莉亞，還未可以讓人類看見神機的。」

貴也：「……呃？」

貝露：「呃」

貴也：「妳是剛才那個女孩？」

貝露：「呃、哈哈……呃……剛剛到達的，打擾了。」

貴也：「妳到底……」

貝露：「我叫安迪貝露，"素因"……以後請叫我"貝露"吧。」

莉亞：「真是的……因為貝露強行超越了三年的時間……尺碼不太合適啊，貝露……那邊的人就是那……"素因"？」



貝露：「是啊、莉亞……」

貴也：「……相、相同樣子的？」

貝露：「我們是孖生姊妹……那女孩是我的妹妹。」

莉亞：「呃、你好……"素因"，我叫莉亞姆露達……這個則是金牛座的神機歐迪哈蘭姆。」

貴也：「妳們到底是……」

貝露、莉亞：「……唔？唏～DIGITAL ANGE！」

古莉雅、科露、貝露、莉亞：「DIGITAL ANGE、電脳天使。」

選擇開始遊戲（スタート）

莉亞：「……很喜歡你啊。」

天空的另一角

？？？：「古莉雅，吃這個吧。」

古莉雅：「……美露，我不太喜歡甜食的……」

美露：「米妮也來吧，三個人一起啊……」

米妮：「嗯、嗯……還有2年。雖然只不過是2年……」

美露：「喂、米妮……再不快點來的話，糖果就會全部被古莉雅吃掉的了。」

米妮：「呃……我要出發。"Ember"……我要從天使們手上保護"人類"。首先就從那第一天使開始……就由我將她收拾吧，歐美斯費力——出擊啊！」

畫面回到貴也屋內。

貴也：「……剛才所說的是甚麼意思？」

莉亞：「貴也……我們是天使啊。」

貴也：「……"天使"嗎……"比斯迪亞"到底是指……」





莉亞：「是指有"野獸"之心的人啊，我們是稱呼這種人做"比斯迪亞"的。」

貴也：「妳們為何叫我做"素因"的？」

莉亞：「呃、這個……叫你做"素因"是因為……你是"完全地"並非"比斯迪亞"的人。」

貝露：「還有是……"最初的人"。」

貴也：「……"最初的人"？」

貝露：「唔……我估你大概是想錯了。我是指可成為"基礎"——"作為開始的人"」

貴也：「那即是甚麼一回事？」

貝露：「貴也你是不用在意的啊，仍只不過是有很高可能性吧……嘿嘿……因為我們是會保護貴也你的。」

貴也：「我受到保護？看來以後會發生一些難以想像的事情哩。」

貝露：「嗯……總之，為了"聖母"……」

莉亞：「貝露，還未可以說的啊！」

貝露：「呃、嗯……因為若然我對"素因"說得太詳細的話是會變成"干涉"的，所以我不能說下去……雖然莉亞她是被容許這樣做的……」



莉亞：「不過我……還未可以"決定"的……」

貝露：「唔……唉，算數吧。反正還有時間……」

貴也：「……"還有時間"是指？真是難以理解哩……」

貝露：「嘿嘿……我是不會說的，而莉亞亦似乎未有打算會說，不過……請你無論如何也要相信我們。」

莉亞：「……呃，若你可以一直像"剛才那樣"的話……若你可以不成為"比斯迪亞"的話……我總有一天會對貴也你說的，這樣可不可以……？」

貴也：「……若你現在不想說的話，我是不會強要妳說的。」

莉亞：「很多謝你……"素因"……」

貴也：「剛才那個……叫"神機"的……」

莉亞：「……是我們的其中一員。」

貝露：「我們有着各自的"職責"，同時被授與用來達成那職責的神機。」

貴也：「是誰授與的……？」

莉亞：「……是由我們的造物主、超古代之神。」

貝露：「我們是稱呼祂為利嘉魯特"神"的。」

貴也：「那麼，貝露亦有和那相似的神機……？」

貝露：「我的神機叫做尼奧列斯。」

貴也：「剛才那好像叫"歐迪哈蘭姆"的是……？」

莉亞：「雖然外表是很相似……但就此而已。」

貴也：「只是……"相似"？」

貝露：「因為我和莉亞的"職責"是不同的……」

莉亞：「喂……貝露妳說吧。」

貝露：「莉亞說的話不是較好嗎。」

莉亞：「呃……其實我們之後是無家可歸的，若我們以後留在這裏的話，會否令你不方便？」

選答「好啊，就留在這英莊……（いいよ。この英荘にいても……）」

莉亞：「嗯……很多謝你，貴也你繼續保持着素因……」

貝露：「嘿嘿……莉亞，真是好了。」

莉亞：「我……沒、沒甚麼……」

貴也：「"沒甚麼"……甚麼？」

莉亞：「甚、甚麼事也沒有。」

米妮：「……到達了。已經不能再回天界……不知為何總有點奇怪……為何我……會有一種熟悉的感覺？真奇怪……」

這時米妮在獸機的雷達上有意想不到的發現。

米妮：「唔，那些天使在那裏嗎？那麼……去看看吧，歐美斯費力。」

莉亞的另一個名字

畫面回到貴也所住的英莊。

貴也：「那麼，晚安了……」

貝露雖然已經睡着，但莉亞就仍坐在窗邊望着夜空自言自語。

莉亞：「……新未來之父……"素因"嗎……」

貴也：「……妳無法入睡嗎？」



莉亞：「貴也……你醒來了嗎？」

貴也：「莉亞姆露達妳才是……」

莉亞：「呃……我想拜托貴也你一件事情，以後你可不可以叫我做"瑪莉亞"？」

貴也：「"瑪莉亞"？不過，貝露她是叫妳做……」

莉亞：「……喂，可不可以啊？」

選YES。

莉亞：「嗯……真開心……我是第一次穿睡衣的……是否很怪呢？」

貴也：「瑪莉亞，沒甚麼奇怪啊。」

莉亞：「真的？太好了。我真是……很開心。」

貴也：「呃、"瑪莉亞"這名字……」

莉亞：「……"莉亞姆露達"是我的乳名啊，我的真名是"瑪莉亞露達"……而"莉亞"是對我乳名的暱稱……真名的暱稱則是"瑪莉亞"。」

貴也：「……貝露她也有乳名的嗎？」

莉亞：「唔……在天使之中，擁有乳名的就只有我一個……」

貴也：（總而言之……"莉亞"是"馬"馬虎虎的吧）

莉亞：「太過份了！貴也……」

貴也：「呃？」

莉亞：「因為我們天使是可以理解到人類意識中的事情的。」

貴也：「我其實並非有意的……對不起。」

莉亞：「算了吧。因為這個我也知道……」

貴也：「那麼……瑪莉亞，妳不再用自己的乳名了嗎？」

莉亞：「唔……還未可以的……我要到自己達成了"職責"後，才可以用"瑪莉亞露達"這名字的。」

貴也：「但……我可以叫妳瑪莉亞嗎？」

莉亞：「因為我……是很希望被貴也你叫我做瑪莉亞的……喂……若我們這樣說下去的話，會吵醒貝露的……我可以過來你那邊嗎？」

選YES。

莉亞：「嗯……太好了，沒有被你拒絕……不過貝露真是的，連我那邊的床也被她佔用了……」

於是我便叫莉亞到我的旁邊睡。

莉亞：「嗯……好暖呀……」

貴也：「……妳覺得凍嗎？」

莉亞：「唔……不是這樣的。」

貴也：「那麼，晚安了，瑪莉亞……」

莉亞：「……嗯，晚

安……」

莉亞就是這樣睡了在我的旁邊。

莉亞：「你會相信我們的嗎？」



貴也：「天使不是會了解人所意識着的事情嗎？」

莉亞：「雖然若意識着的話是會知道……但在前意識領域時是不會明白的。」

貴也：「……"在前意識領域"？」

莉亞：「是指那些平常會忘記……但去想的話便會想到的事。」

貴也：「即是指"有這種意識的話"嗎？」

莉亞：「嗯。」

貴也：「……我是相信"瑪莉亞妳們的"。我看着貝露從我的電視機那裏走出來，而那部神機亦確實地是在庭院之內……不過，我就仍對於被稱為"素因"的事不大明白。」

莉亞：「我想若是不知道的話，貴也你以後是較能做回你自己的」

貴也：「……"比較像我自己"？」

莉亞：「是啊……」

貴也：「那麼我就不再問吧……」

莉亞：「……我們令你很煩惱嗎？」

貴也：「沒有這樣的事……」

莉亞：「嗯……太好了……那麼不如睡吧，否則就天亮的了……」

貴也：「晚安、瑪莉亞……」

莉亞：「……嗯。晚安。」

米妮：「嘿嘿……就這樣一睡不起吧，天使們……」

"獸"之挑戰者

貴也望向窗外，發現了另一台類似神機的東西……

貴也：「那也是天使的神機？」

莉亞：「不是呀！不過……為甚麼……太快了……不可以啊……姐姐……妳還未可以醒來的啊！」



？？？：（……唔……比斯迪亞領袖嗎……來到地上進行大戰了……"我們"的"職責"達成了嗎？唔，不過，若未達成的話……）





莉亞：「妳到底是……」

貴也：「不是瑪莉亞所認識的嗎……？」

米妮：「……妳就是"瑪莉亞"？我是第98人的比斯迪亞領袖米妮莉露，另一位天使也是在這裏嗎？為了審理比斯迪亞的那第一天使……」

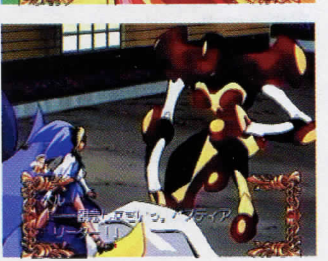


貝露：「……都已經這麼晚了，發生甚麼事？嘿嘿……和"素因"兩人一起看星嗎？吓、獸機？比斯迪亞領袖……？比斯迪亞領袖竟然這麼快就……」

莉亞：「……貝露，妳想怎樣？」

貝露：「嘿嘿……交・給・我・辦・吧……我的從僕、由主所恩賜的鳳駕，守護我的獅子座神機……出來吧，尼奧列斯！受死吧，比斯迪亞領袖！」





神機是出現了，但貝露卻爬不進機倉……



貝露：「果然……説不定是太快去超越時間了……好窄呀……」

米妮：「……性格表露無遺哩。WAKE UP，歐美斯費力！第一天使的……108個的"鐘"……就由我獨自敲響它給妳看吧。」

莉亞：「貝露……」

選答「不能夠制止這戰鬥嗎？（戦いた、やめさせられないの？）」

莉亞：「我……做不到……」

選答「……我會保護瑪莉亞的……（……マリアは、オレが守るよー…）」



莉亞：「嗯，拜托你了……貴也你……仍然是"素因"啊……嗯，太好了。」

貝露：「莉亞，我的莉亞，我一定會保護妳的，鐘是會無限制地響起來的啊，我是不會猶疑的。」

但這時米妮已先發制人擊中了貝露的神機。

米妮：「第一天使……妳真是擁有108個"鐘"的嗎？」



貝露：「嘩！」

貴也：「瑪莉亞！貝露她……」

莉亞：「只是那樣的話還不會有事的，尼奧列斯是能夠自我修復的……」



就在這時，另一台獸機突然出現。

美露：「米妮，請等等呀！為何妳要如此任性呀。」

米妮：「有話遲些再説吧！第一天使，我現在就要來收拾妳。」

古莉雅：「我已經説過"請



等等"的吧！」

莉亞：「古蘭賚亞斯！」

米妮：「呀！好痛呀……」



古莉雅：「貝露，妳沒有事嗎？貝露……」

貝露：「唔……沒有事啊，真是的……若不是古莉雅姐姐妳阻着的話，我就可以向那獸機射出重力崩壞基的……」





古莉雅：「……在妳這樣做之前阻止得住真是好了，否則……」

米妮：「哼、真是的……為甚麼要妨礙我啊，美露姐姐……」

美露：「為甚麼要在未通知"族長"我的情況下自作主張，這樣做的話……」

莉亞：「呃、那是……」

美露：「看……第三天使來了！」

米妮：「這不是最好不過嗎，天使全部到齊的話，就可以一次過收拾她們了……」

美露：「真是的……因為妳甚麼也不知道……」

貝露：「是科露姐姐的亞古艾流斯呀，幾時看都是那麼有型的……」

古莉雅：「還看得如此若無其事！科露還不是因為妳而醒了嗎。」



美露：「古莉雅……錯的並非是貝露，而是米妮呀。」

古莉雅：「這個當然了，不過敲響了鐘的貝露亦有錯。」

貝露：「唔……都是因為那比斯迪亞領袖……」

科露：「……"鐘"只是一個便結束了嗎，安迪貝露？」

貝露：「呃、這個……」

科露：「人類並非是比斯迪亞嗎？」

莉亞：「科露姐姐……」

科露：「……瑪莉亞露達？」

米妮：「吓，第三天使可從那神機之中作意識投影嗎？」

貝露：「科露姐姐的超能力是絕不普通的。」



莉亞：「……科露姐姐，呃……我還未是"瑪莉亞"的，雖然在這裏的貴也是這樣地稱呼我……」

科露：「並非是"瑪莉亞"？」

莉亞：「……是啊。」

科露：「為甚麼……」

莉亞：「……因為還不過是剛剛發現"素因"吧。而且，科露姐姐……還未是那個"時機"，所以我……還是"莉亞"。」

科露：「還不是將"職責"達成的"時機"嗎？」

莉亞：「是啊，科露姐姐……」



科露：「……是嗎，我很開心……莉亞？」

莉亞：「是啊，科露姐姐……」

科露：「……很久不見了哩，看見大家都這麼精神就真是太好了。」





DIGITAL ANGE
電脳天使SS

給香港機迷的話

原作 古雅ちはや小姐

「請你愛護別人，請你體貼別人。」這就是我在這品中埋藏的信息。

大家或許會取笑說：「怎麼啦，就是這麼簡單嗎？」

不……我希望大家一定要這樣的取笑我。

假如大家都認為愛護別人、體貼別人是件「簡單的事情」的話，那人類便可以平安無事的迎接新世紀了。





瑪莉工作室

文：山寺良牙



故事背景

我的名叫做瑪路羅妮（マルローネ），但大家都習慣叫我做瑪莉（マリー），是魔術學校的學生。由於我的成績是歷屆學生中最差的，於是學校便給了我一個特別課程，那就是只給我3000個銀幣、一個工作室及有限的道具，要我在五年內要做出一件能夠「取得合格的東西」才准許畢業；可是究竟要做出甚麼東西呢？這個連印古妮多老師（イングリト）也不說給我知。於是我就開始這「一邊做、一邊學、一邊訓練自己的生涯。」

製造出究極道具

基本系統

基本上，每一天的工作均由我的工作室（工房）開始。而任何的道具製作均會在此處進行（武器除外），每製作一類道具均會消耗我的魔法力（MP）及日數，而消耗的份量是會根據的道具的種類及做的件數而改變的。

另外，在製作道具時是會有一個成功率的，只要能高過80%以上便不用擔心；可是若果成功率是80%以下的話便有可能會製作失敗，而這個成功率是會根據我擁有的製作儀器而改變的。

第三，可製作之道具數（種類）是會根據我的知識值而增加的，至於增加此值的方法是有與酒吧內的人交談、在學校買參考書回家看及於成功製成道具後自動增加的。

第四，當材料用完以後除了可以到學校購入以外，也可到城的外圍去採摘；當然自己一個人出城是十分之危險的，所以在出城時最好找多兩人作同伴。

第五點就是在去不同的地方是會消耗不同的日數，所以要計算清楚。

最後一點是我所在的世界的時間計算方法，遊戲進行的時間是以第一年的9月1日至第五年的8月30日為止，每一年分為12個月（白痴都知啦！），而每一個月共30日（沒有31日及星期日的分別），在一天內，我是可以在城內隨處走動無限次，只要不是出城及回到工作室便可。

戰鬥時之指令解釋

1.こうげき：「攻擊」－用刀劍之類的武器及魔法去攻擊敵人。

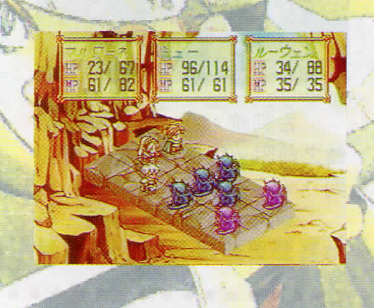
2.ぼうぎょ：「防禦」－在這一個回合內不作任何攻擊，若在此時被敵人攻擊，受傷程度會減少。

3.アイテム：「道具」－使用道具向敵人攻擊或補給、支援自己的隊友。

4.ひっさつ：「必殺」－使用人物之必殺攻擊。各人有不同之必殺技，當LEVEL升至一定的程度後，必殺技會有所變化及增強。

5.たいれつ：「隊列」－將戰鬥時各人所排的位置作出改變。我就建議將攻擊力高的人放在前排，而將我放在後面。

6.にげる：「逃走」－不用多說，不夠打時就一於「三十六著、走為上著」。









地方介紹

瑪莉的工作室（工房）

這處就是我工作及研究的地方。我除了在此處製作道具外，也可以做下列四項事情：能力值（ステータス）、道具（アイテム）、行程表（スケジュール）及機能（システム）。

1. 能力值：可以觀看我和其他同伴的能力值。能力值又會再細分為：物理攻（使用刀劍之類武器之攻擊力）、物理防（對刀劍之類武器之防禦力）、魔法攻（使用魔法攻擊之攻擊力）、魔法防（對敵人魔法攻擊的防禦力）、素早さ（速度/敏捷度）、疲勞（疲勞值）、経験値（經驗值）、知識（知識值）、親密（與瑪莉之友情度）及名声（出名度）十大類。

2. 道具：查看我可製作的道具（當然要有一定的知識值）、剩下的物資（不足的話便要出去尋找）及道具的效果。

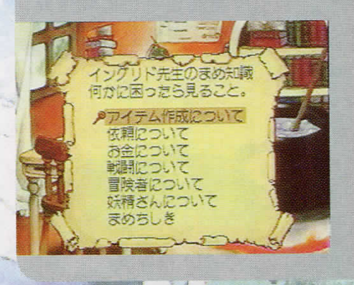




瑪莉的小小秘密——其之一

在書架和門口之間貼在牆上的紙，上面寫有印古妮多老師給我在遊戲中的小建議及技巧，不妨先讀一下。另外，在室內下方一堆雜亂無章的書中是會發現到我失去已久的100銀幣。再者，有些親密度高的同伴可能會直接走來要求我供應一些道具的。







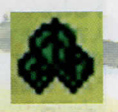
道具表內各 ICON 之看法——



I. 雷電一：可向一敵人攻擊。

II. 雷電二：可向全體敵人攻擊。

III. 一片樹葉：補給我軍一人之HP或MP。



IV. 三片樹葉：補給我軍全員之HP或MP。



V. 六芒星：對敵方或我方一人使出特殊效果。



VI. 八芒星：對敵方或我方全體使出特殊效果。



VII. UP：能夠將能力之最大值提升。



VIII. 天秤：製作道具時所用之儀器。



IX. WEAPON：特殊道具或武器。



X. 瑪莉標誌：表示瑪莉有能力製作該道具。

3. 行程表：可於此處選擇休息、委託工作內容、將同伴解雇或更改各人之裝備。

4. 機能：可以進行SAVE、LOAD及CONFIG（設定）。

另外我亦可以走到書架的前面去查看《藥物及道具圖鑑》，在那書中我可以得知各藥物之名稱、其製作之方法、製作時必要之材料及儀器、需要之日數及MP（每件計算），但最重要的就是得知於何時及何處可取得該材料。

飛翔亭酒吧

這處除了可以到醉倒的伯伯中得到別的一些情報外，也可在此找人加入我軍。另外，可以到櫃枱找老闆處查詢一下近來有甚麼工作（委託）及聽取一些情報：可是每聽取一次便要收100銀幣，真是一個大奸商，不過這一點點的情報便可能使我能夠到另一處地方或有另一些的特別事件發生。

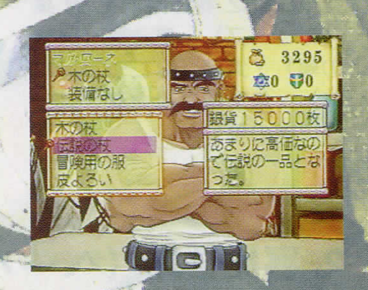


瑪莉的小小秘密——其之二

貼在酒吧門旁的紙上會有一些有用的情報，有空便不妨看看，不會有事的。

武器屋

這處不用多說當然是專賣武器的地方，如果好運的話也可以在此找到人加入我軍的。另外，此處的武器各有不同的能力，可以根據各人的能力選購不同之武器，當然，錢也是一個大問題。



瑪莉的小小秘密——其之三

當我的名氣增加到一定的程度後，武器店的老闆也會要求我去做一件東西，是無限期有效的，至於要做的東西究竟是甚麼呢？原來是「生髮水」（育毛剤「竹林」）。



學院及其圖書館

這處就是我原本就讀的學校，可是由於我成績太低，於是便要接受這特別的課程，唉……真慘。可是我亦可以經常在此處的商店中購入一些製作藥物時必要的材料、儀器及參考書。



瑪莉的小小秘密——其之四

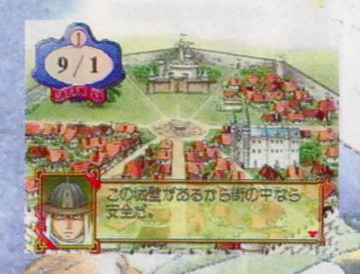
當知識值到達一定程度後，便可從印古妮多老師手中獲得圖書證，這便可到旁邊的圖書館去看參考書來增加我的知識值及可製造之道具數目。另外，每年的3月8日及9日是一年一度的清貨大行動，所有物品均會以半價出售，不妨利用此兩天去盡情「掃貨」。

城外的地方

首先有一點千萬要記著，就是千萬不要只讓我一人走出城外，因為外面的怪獸不少，而且我對物理攻擊的防禦力不太好，所以最好找兩位同伴和我一起出去冒險，順道去找些材料。

另外，每一處地方由於距離不一樣，會有不同的往返時間。

第三，就是在途中可能會拾到一些材料或遇上敵人，只要將敵人打倒後，便可能會取得平常取不到的材料。



第四，就是各地方可取得之材料亦會根據季節而改變的，例如某些材料在夏季是找不到的。

第五，在該地點逗留愈久的話便可最得更多的材料，可是同時遇到敵人的機會亦會增加。

1. 附近的森林（近くの森）

一程所需日數：1天

可取得之材料：、刺果（ニューズ）、魔法草（魔法の草）、笑菇（オニワライタケ）、朱乎他乎槍之草（ズフタフ槍の草）



2. 喜比魯湖（ヘーベル湖）



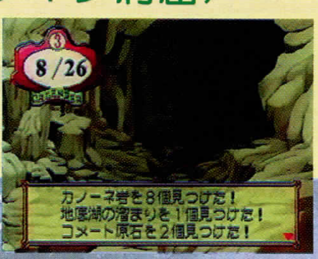
一程所需日數：4天

可取得之材料：喜比魯湖水（ヘーベル湖の水）、魔法草（魔法の草）、湖光之結晶（湖光の結晶）、神秘水草（ミスティカ）、朱乎他乎槍之草（ズフタフ槍の草）

3. 妖精洞穴（エルフィン洞窟）

一程所需日數：6天

可取得之材料：亞魯比魯已（アルベルヒ）、加路尼岩（カノーネ岩）、彗星石（コーメト原石）、祝賀石（フェスト）、亞魯比利已（アルベルヒ）



4. 媒介森林（メディアの森）

一程所需日數：8天（首次去到有小遊戲玩）

可取得之材料：刺果（ニューズ）、長青蘋果（常若のリンゴ）、蜂巢（ハチの巣）、藥毒藥除（ヤドクヤドリ）、妖精之翼（妖精の羽）、竹（竹）、海膽（うに）





5. 自由地山（ヴィラント山）

一程所需日數：12天

可取得之材料：加路尼岩（カノーネ岩）、彗星石（コーメト原石）、黃金色的岩（黄金色の岩）、古拉星礦石（グラセン鉱石）

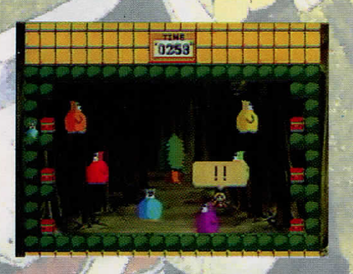


6. 史多路滴路瀑布（ストルデルの滝）

一程所需日數：12天（首次去到有小遊戲玩）

可取得之材料：水粉畫樹的枝（ガッシュの枝）、尼滋安石（レジュン石）、金色的鮭（金色の鮭）、神秘水草（ミスティカ）、瀑布之水滴（ぼのしずく）





7. 妖精森林（妖精の森）

一程所需日數：8天

事件：可聘請妖精使我找材料的速度加快，而不同的妖精會有不同的速度，當然愈快就愈貴啦。





8. 艾亞　魯古塔（エアフォルクの塔）

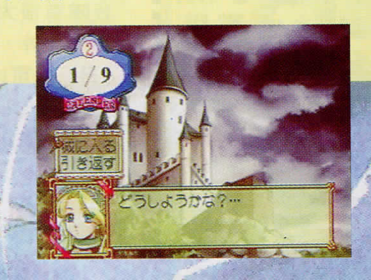
一程所需日數：8天

事件：消滅牛魔王。



9. 秘魯前布魯古城（ベルゼンブルグ城）

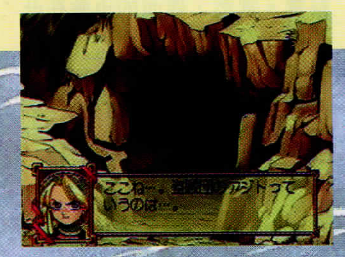
一程所需日數：18天



10. 馬爾也洞穴（マイヤー洞窟）

一程所需日數：8天

事件：與山洞內的盜賊團決戰。



攻略技巧

儀器及參考書之購入

在遊戲的起初，我建議先到學校的購買部，好好利用3000＋100銀幣去購入一些有用的儀器及參考書，儀器方面，就是先購入磨碗（乳鉢）、大籃（かご）及天秤，至於剩下的則可以遲些等有錢時再買。參考書方面是購入初級及中級鍊金術課本，剩下的可待有錢及趁大減價時先至買。



參考書的價格

書名	價格
初級鍊金術課程	300 銀幣
中級鍊金術課程	800 銀幣
高級鍊金術課程	1200 銀幣
世界草藥辭典（世界の薬草辞書）	1500 銀幣
喜歡健康（健康だいすき）	1500 銀幣
火藥之合成（火薬のしくみ）	1500 銀幣

儀器的價格

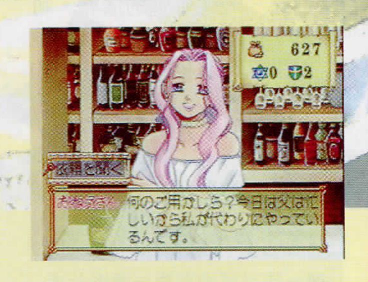
儀器名	價格	功效
油燈（ランプ）	880 銀幣	需要油燈製作的道具時成功率上升
離心機（遠しん分離器）	900 銀幣	需要離心機製作的道具時成功率上升
過濾器（ろ過器）	200 銀幣	需要過濾器製作的道具時成功率上升
大籃（かご）	240 銀幣	可以將收集籃的容量增加約一倍
天秤（天秤）	800 銀幣	製作任何道具的成功率上升 10%
玻璃器皿（ガラス器具）	1000 銀幣	需要玻璃器皿製作的道具時成功率上升
磨碗（乳鉢）	500 銀幣	需要磨碗製作的道具時成功率上升

材料的價格

材料名	價格（EACH）
星之碎片（星のかけら）	50 銀幣
祝福酒（祝福のワイン）	14 銀幣
菠菜（ほうれんそう）	10 銀幣
竹	14 銀幣
海膽（うに）	20 銀幣
魔法草（魔法の草）	18 銀幣
朱乎他乎槍之草（ズフタフ槍の草）	12 銀幣
鹽（塩）	40 銀幣

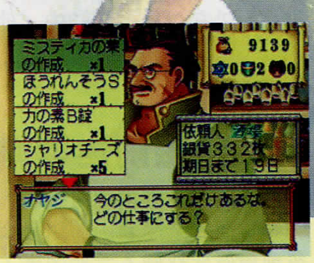
完成道具之處理方法

那麼完成了的道具又怎麼處置呢？處置的方法有兩個：其一是裝備在我及同伴身上，好讓在戰鬥時有備用道具（當然有某些道具是不能裝備的）；其二就是賣給那些需要道具的顧客，至於那些顧客大多可於飛翔屋酒吧經由老闆及其女兒接洽，然後在限期之前將所要之道具交回老闆及其女兒便可。



對委託（依賴）工作之技巧

我就不太喜歡拖下工作的，所以是最好在道具倉中預先製造一批貨品（存貨），當一接受了該依賴工作後便立刻交貨，這樣做一來可以免除麻煩，二來又可以立刻收錢到其他地方買其他的物資，一舉兩得。另外，對於一些不明來歷的工作及重未做過的工作也最好不要接（可在道具情報中得知），倒不如在工作室中先製造一兩件才接受該工作。



第三，就算不能即時交貨的話，也最好於限期前交貨，否則顧客給我的錢數及名氣分便會減半。



6月28至30日尾之市集

每年的6月28至30日這段期間，城中是會舉行一個市集的，那處有很多各式各樣的材料賣。當然，偶而的也會在此遇到相熟的人，他們也會向我推銷一些貨品的，雖然有時價錢不太合理，但為了造出好道具去賺大錢，也管不了那麼多，先買了才算。



8月15日夏祭

每年的8月15日是夏祭，很多時我的好朋友——斯亞（シア），會約我一起去玩玩，當然發生一些特別事件後會增加某部份的能力值。



3月8及9日學校的特賣日



每年到了這兩天便會開心到不得了，因為那些「貴到飛起」的參考書、儀器、材料均會全部半價出售，「要錢唔要貨」，這時便可以進行「大搶購」了。當然，如不預先儲錢的話，到了特賣日也等於無意義。所以最好於年尾（即上一年的十二月）便開始儲錢。

妖精有好運？

當遊戲進行到一半或知識及知名度達到一定程度後，便會有妖精自動送上門……

啊！不是，是走來拜訪，在第一次是可以得到妖精手鐲（妖精の腕輪），這樣便可到妖精森林請其他妖精幫我做事。另外在以後的拜訪中，他們會帶來一些材料來賣給我，或者給他10銀幣幫我打掃工作室。



出城冒險前之準備

外面的世界是很可怕的，隨時會有怪物來襲，所以在出發前最好先找兩人一起出去，這樣便可安心了，至於我建議的人選有二，那就是我的好朋友斯亞及亞妙（ミュー），斯亞雖然攻擊力不大，但在遊戲中初段出場的地方是非常幫得手，至於亞妙她的攻擊力及攻擊速度均十分好，重用後可對我隊有很大的幫助。

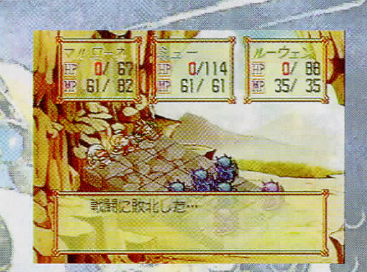


另外，路程短的地方（1至8日）是可以不帶任何的補給道具也可輕鬆的去，可是一到長程旅途（8日以上）的話便要多帶一些補給HP道具，以免在中途被怪物全滅。

第三，當有多餘的金錢時，不妨到武器店買一些武器給同伴增加攻擊力及防禦力。第四，就是最好「用死」一位同伴，因為當該同伴升到了一定的LEVEL後，攻擊力是十分驚人的。

別在同一地方逗留太久

在同一地方逗留得太久並不是一件好事，因為怪物出現的機會是會增加的，只要收集材料到籃子滿了便可，反正當籃子滿了後再留多一天也不可能再取得材料的，倒不如快趣回工作室製作新的道具還好。



道具之製作



每一件道具均會由一至四種不同的材料所組成，而所需材料的數目亦會因不同的道具而有所改變，所以經常出外收集一定分量的材料是有必要的。另外有一樣事要留意的，就是若果我的知識值不夠的話，有些道具是不能製作甚至連名字也不知道，所以去買參考書看是有必要的。

第三，一個成功製作道具的因素，就是我所擁有的儀器，因為有一些道具如果沒有了某種儀器的話，製作的成功率便會下降，甚至有可能在成功率高過80%的情況下製作失敗的，所以要留意一下製作時所要之儀器。

酒場老闆的鳥華沙（傳言/緋聞）

當有多餘的錢的時候，不妨到飛翔亭的老闆處去聽些傳聞，雖然一次要100銀幣，有些心痛，但這小小的情報，可能會令我可以多去一處新的地方去採材料及發生一些特別的事件。所以與其說是浪費金錢，倒不如說是得到寶物。



瑪莉的小小秘密——其之五

每一次出城均要附一筆同行者費用（斯亞除外），若果不附這費用的話是不能出城的，而這費用的多少是因同行者的LEVEL及友好度而改變的，所以只「用死」一人是有特別理由的。

特別事件

在此地，我也經常遇到一些怪事，不如和各位一起分享一下吧！

EVENT 1——妖精之木的引誘

發生條件：知識值到達一定水平並能製作「植物培養液」。



一天，正當我半夢半醒之際，發覺有一種力量在召喚我到一處地方，之後便到了妖精之木處，可是到了該處後發覺沒人，於是便回家睡覺。過了一段日子，我成功研製出「植物培養液」，之後就在不久的晚上又發生同樣的情況，當我回家後，便發覺失掉一瓶「植物培養液」，但是在家門前不知是誰放了三個謎之果實給我。

EVENT 2——消滅牛魔王

發生條件：從酒吧老闆口中得知並到艾亞福魯古塔。



對付這牛魔王時，最好盡用我所裝備的爆彈，至於剩下的同伴只用普通攻擊已卓卓有餘。當我的爆彈用盡以後，便多用我的必殺技（當然是裝備星與月之杖），很有效的。

EVENT 3——免費看書

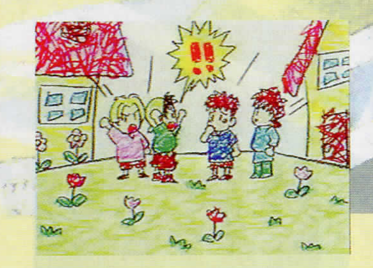
發生條件：知識值到達一定水平。



一天，印古妮多老師走來我家，並給了我一張進入圖書館的通行證，之後便叫我好好利用餘下的日子去溫習，以求取得合格。

EVENT 4——禍從口出

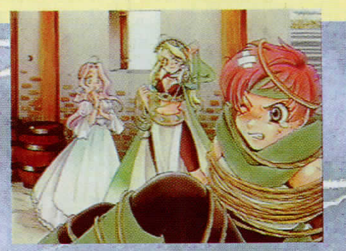
發生條件：與哈里斯（ヒレッシュ）有一定的友好度。



某天哈里斯要求我上山去打倒那大惡龍並取得龍之牙，原因就是一天他應承了一位小朋友要上山取得龍之牙，可是又不自量力，於是便找我幫忙。之後，在出發前先裝備幾個MEGA爆彈（メガクラフト），然後便上山，遇到了龍後，我便使用爆彈攻擊牠，至於剩下的使用秘殺技便可。惡龍的攻擊有三種，有噴火、地震及走過來咬。將牠打倒便會得到龍之牙及龍之舌，回到家後，哈里斯便會以全副身家作為酬勞。

EVENT 5——捉女飛賊

發生條件：知識值到達一定水平並能製作「活生生的繩」。



一天到酒吧，老闆的女兒要求我去制止女飛賊狄亞（デア）去偷她的寶箱，可是當晚便被她偷去，於是我便回家製作「活生生的繩」。之後第二次想走來偷盡時便被我用「活生生的繩」將女飛賊狄亞捉拿，其後她改邪歸正並希望能加入我的冒險隊。

EVENT 6——生髮危機？

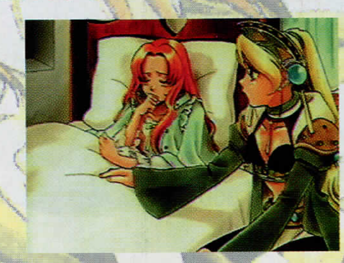
發生條件：知識值到達一定水平並能製作「生髮水」。



一天到武器店，老闆要求我幫他製造生髮水，於是便回家製造並給他，用了後效果果然不錯，可是並不長久。而這依賴工作是無限期有效的。另外會獲得星與月之杖（星と月の杖）。

EVENT 7——斯亞病倒了！

發生條件：沒有，遊戲後期自動發生。



一天，在學校見到斯亞好像沒有精神回家，之後我回家後，突然印古妮多老師走來說斯亞病倒了，於是我便立刻去探望她，但是亦因此隊伍要另找一人補上。

EVENT 8——打倒山賊團

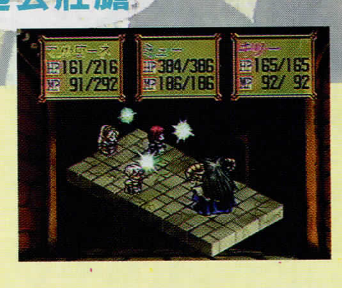
發生條件：從酒吧老闆口中得知並到馬爾也洞穴。



到了洞口之後，便遇見了山賊的首領，這時要將首領及周圍的「五隻」同黨一舉消滅，但只要盡量利用我的必殺技便會輕鬆過關。

EVENT 9——一起去壯膽

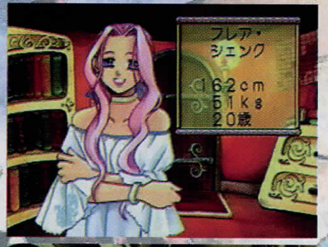
發生條件：8月15日與斯亞去夏祭。

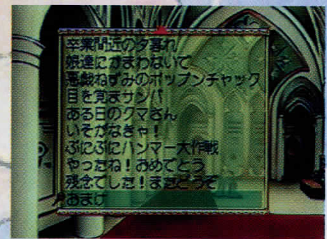


那天，斯亞與我一起去夏祭，之後，她便引我一起到附近的墓場壯膽，可是一起到了墓場後，大家一聽到了怪聲後便齊齊逃走。於是二人的速度值又增加了。

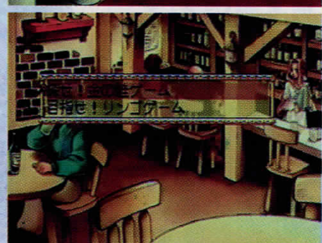
THE PRESENT AFTER ENDING

當能夠玩完一次之後，在TITLE畫面中便會多了一項名為OMAKE的指令，而內有四個選項，分別是美術館、音樂堂、中央劇場及遊戲場。美術館是觀看各出場人物的資料；音樂堂是聽遊戲中出現的背景音樂；中央劇場則是看各個不同的ENDING；最後的遊戲場就是玩回那些小遊戲。









出場人物介紹

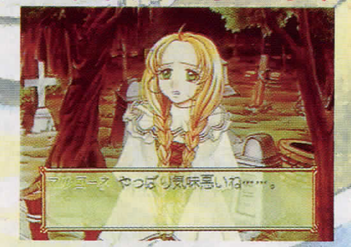
瑪路羅妮（マリローネ）／瑪莉（マリー）

初期能力值：
LEVEL：3　HP：55　MP：65
物理攻擊：7　物理防禦：6
魔法攻擊：22 魔法防禦：18
速度：17　疲勞：0
經驗值：300　知識：420



斯亞・杜娜斯他古（シア・ドナースターク）

初期能力值：
LEVEL：0　HP：45　MP：38
物理攻擊：4　物理防禦：3
魔法攻擊：10 魔法防禦：8
速度：15　友好值：95



魯雲・菲路尼路（ルーウェン・フィルニール）

初期能力值：
LEVEL：6　HP：88　MP：35
物理攻擊：15 物理防禦：11
魔法攻擊：6　魔法防禦：5
速度：26　友好度：55



古基魯・里希他（クーゲル・リヒター）

初期能力值：
LEVEL：14　HP：156　MP：30
物理攻擊：26 物理防禦：17
魔法攻擊：5　魔法防禦：2
速度：32　友好度：50



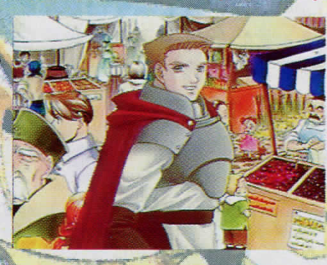
古拉斯・九路（クライス・キュール）

初期能力值：
LEVEL：2　HP：57　MP：76
物理攻擊：6　物理防禦：5
魔法攻擊：26 魔法防禦：18
速度：16　友好度：36



哈里斯・斯里曼（ルレッシュ・スレイマン）

初期能力值：
LEVEL：9　HP：110　MP：25
物理攻擊：22 物理防禦：16
魔法攻擊：4　魔法防禦：3
速度：29　友好度：50



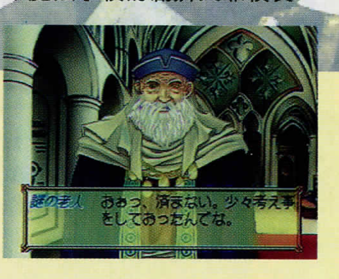
亞妙・色士丹斯（ミュー・セクスタンス）

初期能力值：
LEVEL：7　HP：86　MP：48
物理攻擊：17 物理防禦：12
魔法攻擊：7　魔法防禦：6
速度：28　友好度：50



多魯尼（ドルエニ）

◆魔法學校的創辦人兼校長。



亞娜・姬路（アウラ・キュール）



◆學校購買部的職員。



道具調合表

註：下表所表示的消費MP及所需日數是以一件作準。

圖鑑編號	道具名稱	消費MP	所需日數	所需材料或出現地方	所需儀器
NO.1	加路尼岩（カノーネ岩）	×	×	自由地山	×
NO.2	地底湖水銀（地底湖の溜まり）	×	×	妖精洞穴	×
NO.3	彗星石（コメート原石）	×	×	自由地山	×
NO.4	星之碎片（星のかけら）	×	×	學校有售	×
NO.5	火龍之牙（火竜のキバ）	×	×	自由地山（打倒惡龍）	×
NO.6	古拉星化石（グラセン鉱石）	×	×	自由地山	×
NO.7	刺果（ニューズ）	×	×	附近的森林/ 媒介森林	×
NO.8	火龍之舌（火竜の舌）	×	×	自由地山（打倒惡龍）	×
NO.9	黃金色的岩（黄金色の岩）	×	×	自由地山	×
NO.10	可燃沙（燃える砂）	1	1	加路尼岩	磨碗
NO.11	紅中和劑（中和剤（赤））	1	1	加路尼岩	×
NO.12	火球（フラム）	4	1	可燃沙、火棒	磨碗
NO.13	火棒（ロウ）	4	1	蜂巢、可燃沙、綠中和劑	離心機
NO.14	爆彈（クラフト）	3	1	刺果	磨碗
NO.15	星之沙（星の砂）	3	5	星之碎片	離心機
NO.16	太陽頸鏈（太陽の首飾り）	6	3	白石、可燃沙、紅中和劑	天秤
NO.17	MEGA 爆彈（メガクラフト）	6	2	爆彈	天秤
NO.18	液化溶劑（液化溶剤）	7	2	地底湖水銀、火棒	過濾器、玻璃器皿
NO.19	慧星（コメート）	20	10	慧星石、紅中和劑、研磨劑	×
NO.20	福特火球（フォートフラム）	5	5	火球、可燃沙	天秤、玻璃器皿
NO.21	彩虹色聖水（虹色の聖水）	16	6	液化溶劑、慧星	離心機
NO.22	MEGA 火球（メガフラム）	16	9	火球、可燃沙、火棒	天秤
NO.23	喜比魯湖水（ヘーベル湖の水）	×	×	喜比魯湖	×
NO.24	精靈之淚（精霊のなみだ）	×	×	斯亞的手中	×
NO.25	藥毒藥除（ヤドクヤドリ）	×	×	媒介森林	×
NO.26	金色的鮭（金色の鮭）	×	×	史多路滴路瀑布	×
NO.27	神秘水草（ミスティカ）	×	×	史多路滴路瀑布/ 喜比魯湖	×
NO.28	蒸溜水（精留水）	1	1	喜比魯湖水	過濾器
NO.29	青中和劑（中和剤（青））	1	1	喜比魯湖水	×
NO.30	雅典娜之水（アルテナの水）	4	1	蒸溜水、亡年草、綠中和劑	過濾器、磨碗
NO.31	神秘水草之葉（ミスティカの葉）	3	1	神秘水草、綠中和劑、波尼波尼玉	×
NO.32	精靈光球（精霊の光球）	6	1	蒸溜水、青中和劑、雨雲之石	×
NO.33	解毒劑（解毒剤）	4	1	藥毒藥除、雅典娜之水	磨碗



註：下表所表示的消費MP及所需日數是以一件作準。

圖鑑編號	道具名稱	消費MP	所需日數	所需材料或出現地方	所需儀器
NO.34	力之素A（力の素A錠）	5	1	亞魯比魯已、蒸溜水、青中和劑	磨碗
NO.35	力之素B（力の素B錠）	16	1	神秘水草之葉、水粉畫樹的炭、蒸溜水、青中和劑	過濾器
NO.36	營養劑（栄養剤）	8	1	蒸溜水、青中和劑、水粉畫樹的枝	過濾器
NO.37	鎮靜劑A（精神の素A錠）	6	1	湖光之結晶、蒸溜水、青中和劑	磨碗
NO.38	鎮靜劑B（精神の素B錠）	6	1	瀑布之水滴、蒸溜水、青中和劑	磨碗
NO.39	眾神之蒼雷（神々のいかずち）	8	4	精靈光球、研磨劑、青中和劑	×
NO.40	雅典娜傷藥（アルテナの傷薬）	10	4	雅典娜之水、沙拉可油、營養劑、青中和劑	離心機、磨碗
NO.41	神秘水草之茶（ミスティカティ）	16	1	神秘水草之葉、水粉畫樹的炭、蒸溜水、青中和劑	過濾器
NO.42	失去之果實（失われた果実）	11	6	水粉畫樹的炭、雅典娜之水、青中和劑	×
NO.43	知識眼藥水（知識の目薬）	12	8	失去之果實、神秘水草之葉、金色的鮭	過濾器
NO.44	回復劑（回復剤）	30	12	神秘水草之茶、雅典娜傷藥、水粉畫樹的炭、青中和劑	×
NO.45	長青蘋果（常若のリンゴ）	×	×	媒介森林的秋至冬	×
NO.46	祝福酒（祝福のワイン）	×	×	學校購買部	×
NO.47	菠菜（ほうれんそう）	×	×	學校購買部	×
NO.48	笑菇（オニワライタケ）	×	×	附近的森林	×
NO.49	沙拉可奶（シャリオミルク）	×	×	流動販買妖精	×
NO.50	謎之果實（ナゾの木の実）	×	×	妖精之木（特別事件）	×
NO.51	波尼波尼玉（ぷにぷに玉）	×	×	打倒波尼波尼（怪物）	×
NO.52	竹（竹）	×	×	學校購買部	×
NO.53	杜紀魯哈（ドンクルハイト）	×	×	只在日蝕的日子長出（每年的6月18日）	×
NO.54	蜂巢（ハチの巣）	×	×	媒介森林的春至夏/ 流動販買妖精	×
NO.55	海膽（うに）	×	×	附近的森林/ 媒介森林	×
NO.56	魔法草（魔法の草）	×	×	附近的森林/ 媒介森林/ 學校購買部	×
NO.57	綠中和劑（中和剤（緑））	1	1	魔法草	×
NO.58	沙拉可油（シャリオ油）	1	1	沙拉可奶	離心機
NO.59	沙拉可芝士（シャリオチーズ）	4	1	沙拉可奶	離心機、過濾器
NO.60	植物用營養劑（植物用栄養剤）	5	1	魔法草、竹、雅典娜之水、青中和劑	磨碗
NO.61	菠菜S（ほうれんそうS）	7	1	亡年草、青中和劑、神秘水草	
NO.62	活生生的繩（生きてるナワ）	10	2	魔法草、竹、波尼波尼玉	磨碗
NO.63	生髮水「竹林」（育毛剤「竹林」）	30	9	魔法草、竹、亡年草S	磨碗、天秤
NO.64	活生生的掃把（生きてるホウキ）	13	4	魔法草、竹、祝福酒、活生生的繩	磨碗
NO.65	千年龜的殼（千年亀のこうら）	11	6	沙拉可芝士、火棒、祝福酒、青中和劑	磨碗、油燈
NO.66	長生不老藥（不老長寿の薬）	12	9	千年龜的殼、亡年草S、長青蘋果	磨碗

NO.33 NO.50
NO.34 NO.51
NO.35 NO.52
NO.36 NO.53
NO.37 NO.54
NO.38 NO.55
NO.39 NO.56
NO.40 NO.57
NO.41 NO.58
NO.42 NO.59
NO.43 NO.60
NO.44 NO.61
NO.45 NO.62
NO.46 NO.63
NO.47 NO.64
NO.48 NO.65
NO.49 NO.66

註：下表所表示的消費MP及所需日數是以一件作準。

圖鑑編號	道具名稱	消費MP	所需日數	所需材料或出現地方	所需儀器
NO.67	朱乎他乎槍之草（スフタフの槍の草）	×	×	附近的森林／喜比魯湖	×
NO.68	亞魯比魯已（アルベルヒ）	×	×	妖精洞穴的秋或冬	×
NO.69	鹽（塩）	×	×	學校購買部	×
NO.70	祝福石（フェスト）	×	×	妖精洞穴	×
NO.71	瀑布之水滴（滝のぼのしずく）	×	×	史多路滴路瀑布的冬	×
NO.72	水粉畫樹的枝（ガッシュの枝）	×	×	史多路滴路瀑布	×
NO.73	藥毒菇（ヤドクタケ）	×	×	媒介森林	×
NO.74	尼滋安石（レジェン石）	×	×	史多路滴路瀑布	×
NO.75	湖光之結晶（湖光の結晶）	×	×	喜比魯湖的冬	×
NO.76	妖精之翼（妖精の羽）	×	×	媒介森林的秋至冬	×
NO.77	研磨劑（研磨剤）	1	1	白石	磨碗
NO.78	天空之護符（天空の護符）	2	1	尼滋安石	×
NO.79	雨雲之石（雨雲の石）	1	2	尼滋安石、研磨劑	×
NO.80	疾風竹笛（疾風の竹笛）	3	1	竹、研磨劑、綠中和劑	×
NO.81	痲痺藥（しびれ薬）	5	1	波尼波尼玉、藥毒菇、綠中和劑	磨碗
NO.82	朱乎他乎槍之水（スフタフ槍の水）	4	1	朱乎他乎槍之草、喜比魯湖水、青中和劑	過濾器
NO.83	藥毒菇粉（ヤドクタケの粉）	4	1	藥毒菇	×
NO.84	水粉畫樹的炭（ガッシュの木炭）	4	1	水粉畫樹的枝、可燃沙、紅中和劑	油燈
NO.85	痲痺消除藥（マヒコロリ）	4	1	藥毒藥除、水粉畫樹的炭、青中和劑	×
NO.86	向世界送歡笑（世界に笑顔を）	20	10	笑菇、朱乎他乎槍之水、青中和劑	×
NO.87	時間石板（時の石板）	8	8	彗星、火棒、鹽、紅中和劑	油燈、磨碗
NO.88	亞惱瑪馬大利亞（アロママテリア）	50	20	彩虹聖水、黃金色的岩、鹽、紅中和劑	天秤、玻璃器皿
NO.89	賢者石（賢者の石）	99	30	火龍之舌、精靈之淚、杜紀魯哈、亞惱瑪馬大利亞	玻璃器皿
NO.90	油燈（ランプ）	×	×	學校購買部	×
NO.91	離心機（遠心分離器）	×	×	學校購買部	×
NO.92	過濾器（ろ過器）	×	×	學校購買部	×
NO.93	大籃（かご）	×	×	學校購買部	×
NO.94	老鼠夾（ねずみとり）	×	×	學校購買部	×
NO.95	天秤（天秤）	×	×	學校購買部	×
NO.96	玻璃器皿（ガラス器具）	×	×	學校購買部	×
NO.97	磨碗（乳鉢）	×	×	學校購買部	×
NO.98	妖精手鐲（妖精の腕輪）	×	×	妖精拜訪（特別事件）	×
NO.99	圖書館通行證（暗唱カード）	×	×	印古妮多老師（特別事件）	×
NO.100	通行證（通行許可証）	×	×	寶利都王子的手中	×

NO.67 NO.84
NO.68 NO.85
NO.69 NO.86
NO.70 NO.87
NO.71 NO.88
NO.72 NO.89
NO.73 NO.90
NO.74 NO.91
NO.75 NO.92
NO.76 NO.93
NO.77 NO.94
NO.78 NO.95
NO.79 NO.96
NO.80 NO.97
NO.81 NO.98
NO.82 NO.99
NO.83 NO.100

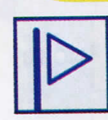
完全母子手冊
加油！森川君2號

在上期已為大家簡略介紹過這遊戲了，但不少人仍是不太明白這遊戲的目的，其實作為玩者的你，要在七個不同的世界裏教導PIT做事，令它最後能須利通過P-ZONE。在那七個世界裏，有着各式各樣的謎題需要解開，同時更有着一種神秘寶物——AI晶片，只要集齊8個AI晶片，就會出現一隻新的PIT。至於如何養育它，就完全是由玩者決定了。

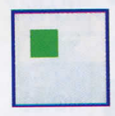


文：MS

主要的ICON說明


◆指示ICON
當PIT有不明白的地方和出錯的地方時，玩者則需用這指令引導他。


◆自修ICON
用了這個ICON的話，PIT對外間的事物，會全部自己學習，不用玩者教導。


◆能力ICON
這只是給DR.Y看，玩者是看不明的。



◆ARM(腕力)——這是表示腕力的LV，只要PIT有一定的手部活動就會LV UP，當腕力升到十以上時，就會變成星星。


◆玻璃樽——是表示PIT的體力，當他有一定活動時，體力會下降，樽會由白色變成藍色，那時候就需要給PIT休息。


◆正確ICON
PIT做事前和完成一件事後都會問玩者是否正確，若是正確的話，則要用這ICON說給他聽。

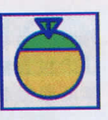

◆稱讚ICON
當PIT做了出人意表的事時，用這ICON讚它，否則會他便會不聽話。

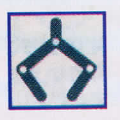

◆AI狀況ICON
這也只是給DR.Y看，玩者是看不明的。



◆FOOT(腳力)——這是表示腳力的LV，當PIT有一定的腳部活動就會LV UP，當腳力升到十以上，也會變成星星。

◆錯誤ICON
和正確ICON一樣，若PIT做錯事的話，用這ICON說給他聽。


◆糧食ICON
PIT只能帶三個食物在身，若PIT肚餓時用這ICON來餵他。


◆起重機ICON
用這ICON是可立即將PIT送回家前或回到版圖的起點。


◆胃——這是PIT的胃，若胃是橙色時，即代表他現在很飽，相反，若是白色的時候，即代表他肚餓，要餵他了。

PS ETC MEM	
製造商	SCE
發售日期	發售中
售價	338港幣
記憶	5-15BLOCK

操作方法

十字掣	選擇指令
□掣	呼出ICON
△掣	把畫面放大或縮小
×掣	否定
○掣	決定
START掣	休息
SELECT掣	看地圖
R1掣	向右轉視點
L1掣	向左轉視點

食物種類


◆能量飽——是PIT的糧食，散佈在每一個角落，PIT肚餓時就要吃它。


◆腕力飽——吃了之後，可在一定時間內增加腕力。


◆體力飽——在PIT體力透支時，吃了體力飽就可回復體力。

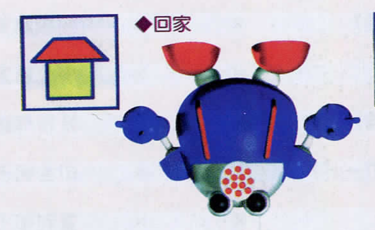

◆腳力飽——吃了之後，可在一定時間內增加腳力。

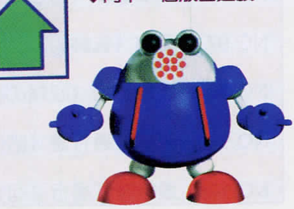
PIT的行動方針

在遊戲進行時，PIT是會作出很多不同的動作，而這些行動往往是會令人匪夷所思的，因此，是極需要一些東西來表達，用處是可以令玩者明確知道PIT的想法，那對遊戲的進度是有莫大幫助的。


◆找尋食物


◆找到自己喜歡的物件

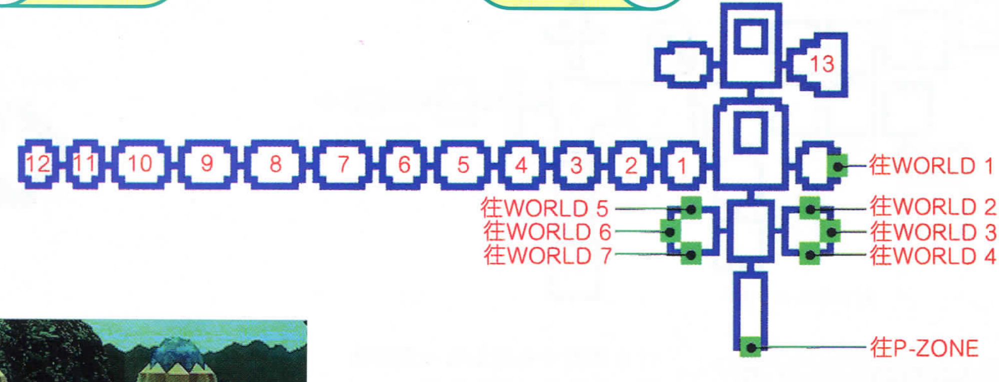

◆回家



◆向下一個版圖進發

完全分析十個世界

WORLD 0

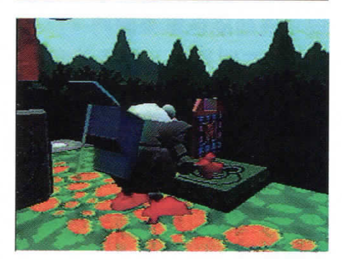
WORLD 0是遊戲的第一個世界。在這世界裏，除有PIT的家和練習場外，還有通往各世界的通道，可說是七個世界的中心。因為初期的PIT是甚麼都不懂的，所以在遊戲開始時必須在這世界作基本練習，練習場就在家的西面。









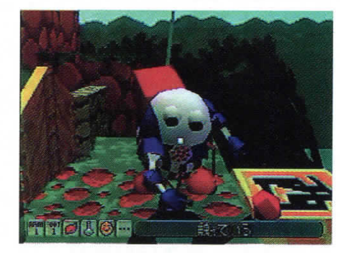


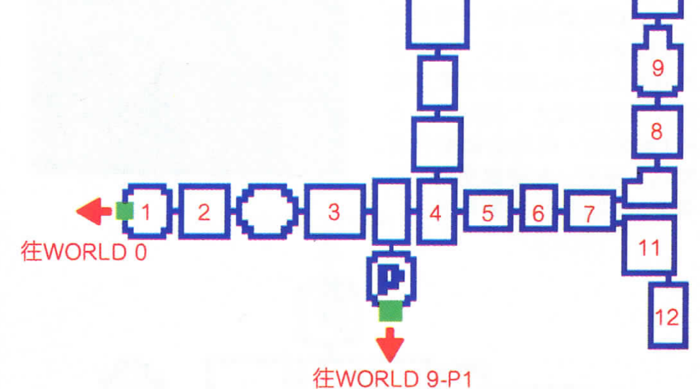
1）踢DR.Y（之後再看見他就踢它），西方通道便會出現。
2）在PIT旁出現食物，吃了後，再去西方。
3）在PIT旁出現BGM CD，將它放入背包就有BGM聽。
4）在PIT旁出現「馬路」外套，將外套放入背包。
5）走向寶石處，將它放入背包。而樹和米田共則可不理。
6）沒甚麼特別，再向西走。
7）用手把牆打爛。
8）將藍色的大石推向前。
9）用手打紅色掣，就可過橋。
10）用手打紅色掣，就可將牆炸開。
11）出現星的物體，將它放入背包。
12）已完成練習，用背包的翼飛回家。
13）把三個大石向前推，然後行前，就會出現外套。

WORLD 1

WORLD 1是一片草原，由一個簡單的版圖來構成，沒甚麼難度，只要將PIT所學過的東西使用出來就可。但因為PIT所學的仍是不多，所以有些事還不能做得到，不過只要找到AI晶片就行了。



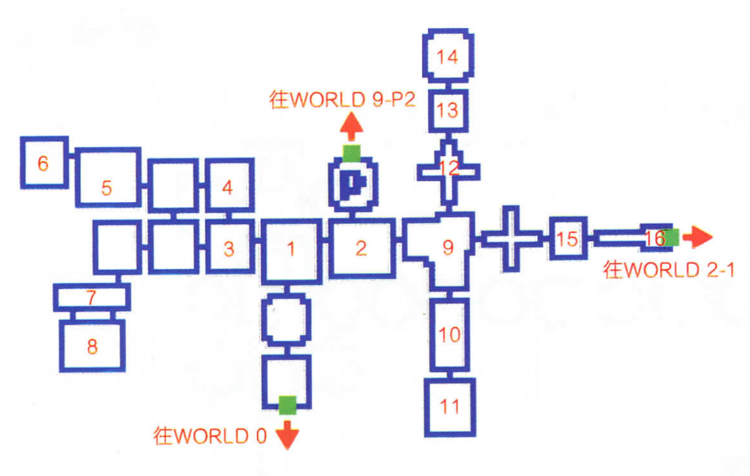








1）左面有一隻蛋，可將它放入背包。
2）中央有大蘿蔔，可以吃的。
3）在左方有個開關掣，將掣拉向另一邊，木橋便會出現。
4）先到右方按紅掣，就可得新的外套，而在左方有一個問號箱，只要把它反轉就有寶物出現，但現在的PIT是做不到的，因需要LV 2的腕力。
5）在左方有個開關掣，將掣推向另一邊，門就會打開。
6）按右方的掣，蛋便會變雞。
7）左方的是強化寶箱，現在是開不到的，必須LV 2的腕力和LV 3的腳力。按左或右的紅色掣，就可過橋。
8）中央有兩個瓶，只要恐嚇它就會出現寶物。
9）按右方的紅掣就可通過。
10）把牆打碎，拉開關掣到另一邊，左邊的水池便會消失，下去那沒水的水池，又有另一個開關掣，將它拉到另一邊，右方水池的水便會消失，外套就在那裏。
11）將有裂痕的牆打碎就可以通過這地方。
12）先拉左方的開關掣，再拉右方的，就會出現AI晶片。



WORLD 2-0

WORLD 2是一座山，版圖比WORLD 1複雜，注意這世界裏有有毒植物，千萬不可亂食，否則而且有多些機關要開，難度開始高了。



1) 在圖的中央偏左有一個紅色掣，按下後，就可過橋。
2) 在前面有個紅掣，按下後，就可把障礙物炸去。
3) 按藍色掣，就可打開木門。
4) 用LV 2的腕力把紅色的大石向左推，就可得到鑽石。
5) 把藍色大石推前就可通過。
6) 按動紅色的掣，就會出現重要的AI晶片。
7) 要用LV 2的腕力它推開紅色的大石，才可到另一邊。
8) 要在7) 的版圖裏，推開紅色石，由另一邊進入這版圖，才可取得外套。
9) 有個紅色的大石，要推開才可到另一邊。
10) 吃了前方的食物，就可跳過對面。
11) 將紅色的大石向前推，就可取得BGM CD。
12) 先按左邊的紅色掣，之後按右邊的藍色掣來開門。
13) 把木欄打碎，取得外套。
14) 將四個掣按下，在中央出現強化寶箱。
15) 按左面的紅色掣，再把紅炸彈引爆就可通過。
16) 用LV 5的腳力便可以輕易把牆踢開。

WORLD 2-1

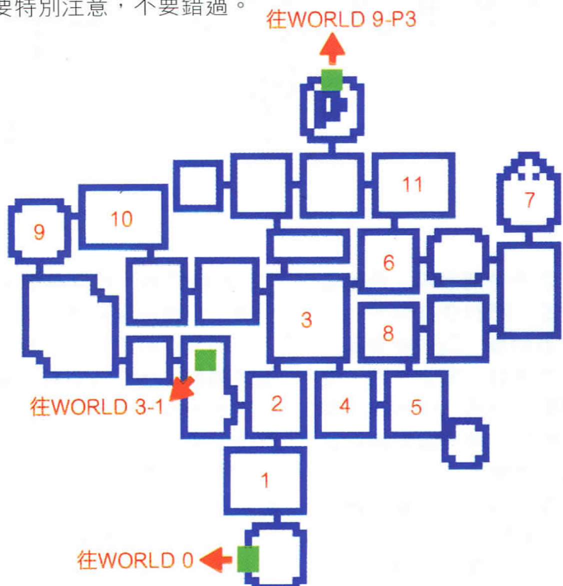
17) 按那一方的掣，就出現那一方的出口。
18) 要用LV 5的腳力跳上去取BGM CD。
19) 把樹推開，外套出現。



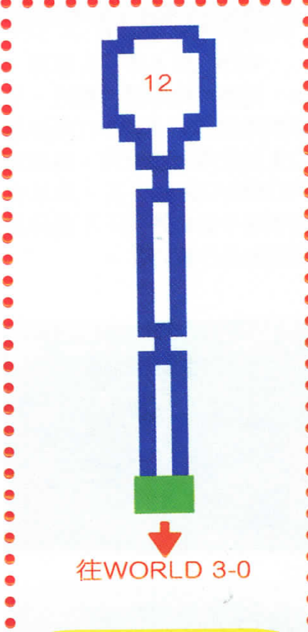
WORLD 3-0

WORLD 3是由一個由樹林組成的世界，當然，這個世界是絕對比WORLD 2更加複雜，因版圖較大，所以要小心PIT會迷路。而且由這個世界開始，會有一些隱藏通道，玩者要特別注意，不要錯過。



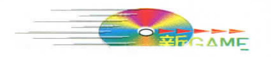


1) 在左方有個開關掣，拉向另一邊就可過橋。
2) 在前方有個開關掣，拉向另一邊，門就會打開。
3) 有四個黃色的大石，要腕力LV 4才可推得動。而在這裏有個藍色掣，按下後就可過橋。取得BGM CD。
4) 把右上方和右下方的黃色樹打下，再以LV 3的腳力跳上去，繞一個大圈，可得外套。
5) 在右下角有一棵淺綠色的樹，用LV 2的腕力推開，會有隱藏通道。
6) 把大掣拉下，水便會消失。
7) 前面有一個黃色的跳台，行到那裏會自動跳上去取星，但之後會有紅色的炸彈出現，最好不要理它。
8) 只要將版圖6) 的水抽起，就可取得外套。
9) 在這裏有一個藍色問號箱，要用LV 3的腕力來將它反轉。
10) 打藍色掣就會出現外套。
11) 在水池邊的下面有開關掣，拉向另一邊，燈會亮起來，而同時那外套也會出現。



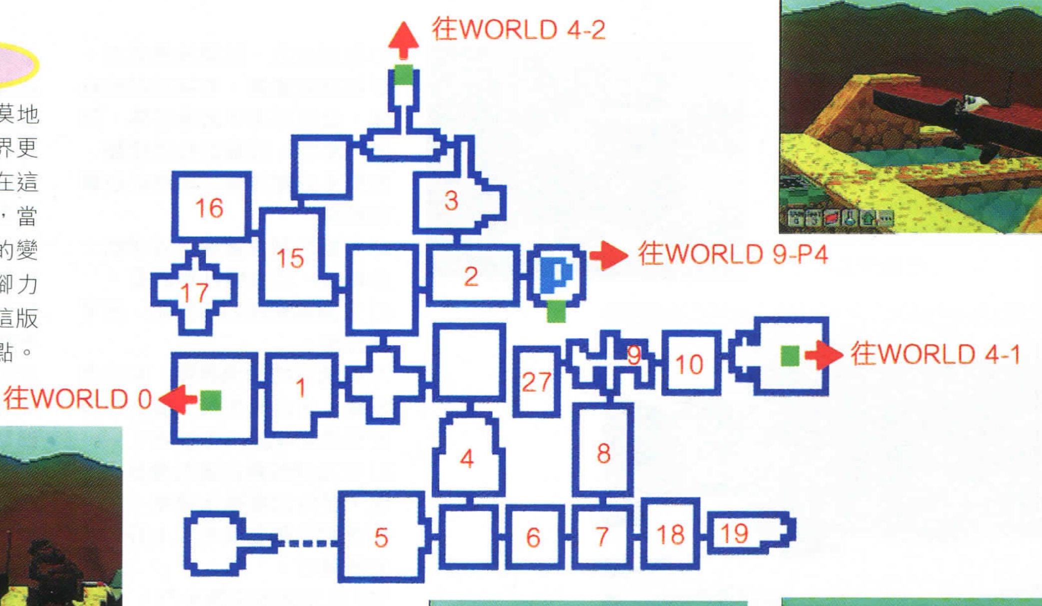
WORLD 3-1

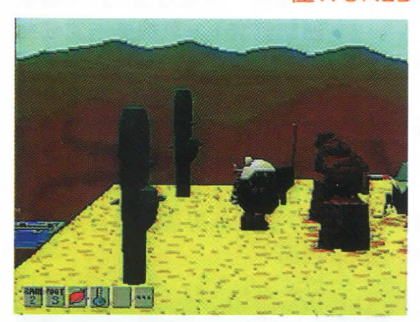
12) 推開淺綠色的樹，就可取得強化寶箱。



WORLD 4-0

WORLD 4是一個沙漠地帶，這個世界比以往的世界更加大，總共有三個版圖。在這個版圖有很多沙漠的植物，當觸摸他們時便會有些特別的變化。而如果PIT的腕力和腳力不足的話，是沒可能通過這版圖的，玩者要非常注意這點。

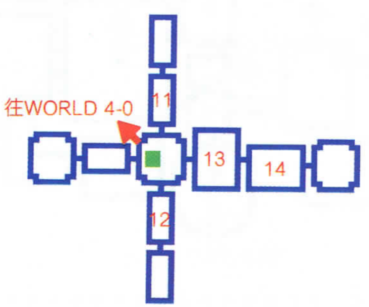






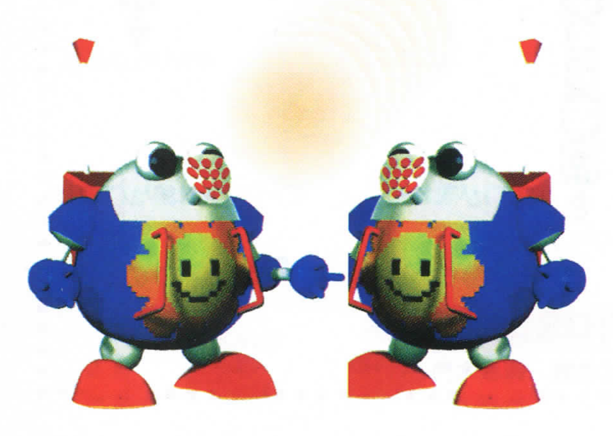


1) 在前方有一個紅色掣，按下後，那白色的石就會上升，這樣就可取得外套。
2) 按紅色掣就可過橋。
3) 按藍色掣來引爆障礙物，才能取得強化寶箱。
4) 把黃色問號反轉，吃了加強腕力的生果，就可把前面的障礙打碎。
5) 看見北方出現了路，向北面行，然後再向西行，隨後轉向南行，最後再向西行，就可到達隱藏地方。
6) 先把紅色的大石推向前，就可通過，若按藍色掣，那些管就會爆炸，也可過橋。
7) 按右方紅色掣，在金字塔頂會出現鑽石。
8) 用手觸摸前方的鐘， 頭頂的大石會跌下來。
9) 推動紅色的大石，然後拉開關掣就可以過橋；而西面的石牆則要PIT用LV 4的腳力才可把它踢碎。
10) 只要PIT把紅色的大石推開就可通過。
15) 在這會有很多地雷，小心不要踏到，否則會弄污外套。
16) 先把綠色的欄桿踢碎，再拉開關掣，會出現梯級。
17) 用LV 3的腳力跳過管，但不要按紅色掣，因會引起大爆炸弄污外套。
18) 按紅色的掣會出現欄桿，跳過對面後，把黃色的問號反轉，就會出現外套。
19) 拉開關掣會出現食物。
27) 用LV 4的腕力推開黃色石，然後把黃色問號箱反轉，出現紅色掣，按它來過橋。

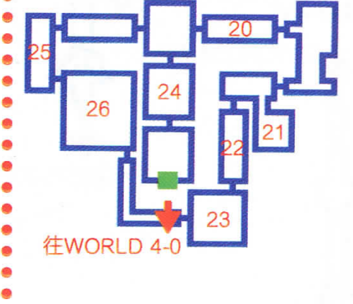


WORLD 4-1

11) 那紅色的牆是需要用LV 3的腳力才可打碎。
12) 用LV 3的腳力打碎石牆或跳過石牆。
13) 這裏有兩個方法，一是在原地等待那坦克自爆來通過，二是立即跳去坦克前面並盡快按藍色掣。
14) 按紅色的掣來令木橋上升，就可取得鑽石。



WORLD 4-2



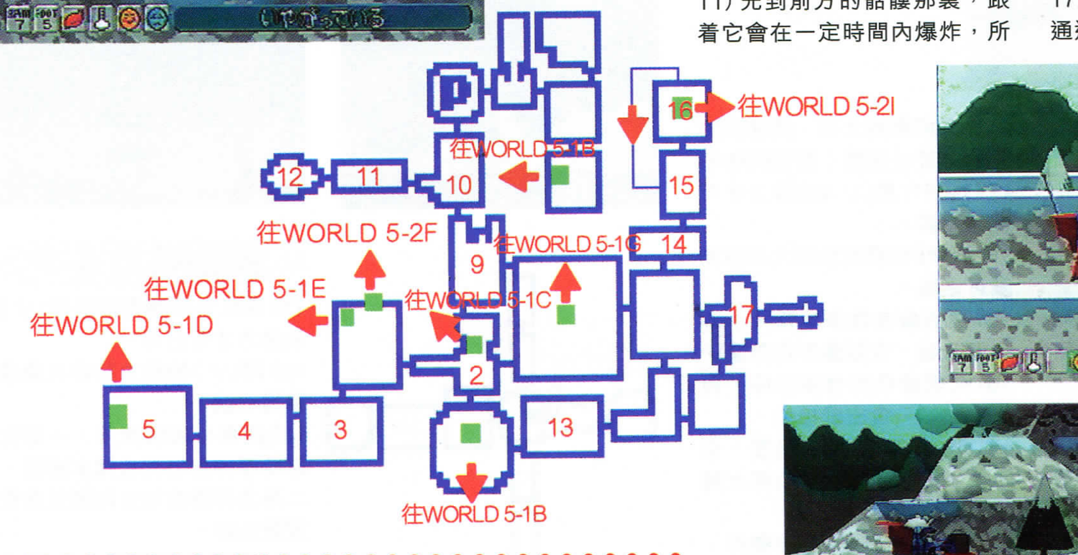
20) 不要按藍色掣，否則會引起爆炸。
21) 按紅色掣過橋。
22) 不要按任何掣，否則沒食物吃。
23) 把右上角的問號箱反轉，會出現外套。
24) 按旁邊的藍色掣，可截斷部份電欄的電流。
25) 這版圖有很多炸彈，小心不要碰到。
26) 這裏要LV 3的腳力才跳得到中央取鑽石。

WORLD 5-0

這是一個完全被冰和雪掩蓋的世界，難度比以往更高，今次的起點再不是在WORLD 5-0，而是在WORLD 5-2開始。這版最重要的是有很多分叉路，一不小心就會迷路。



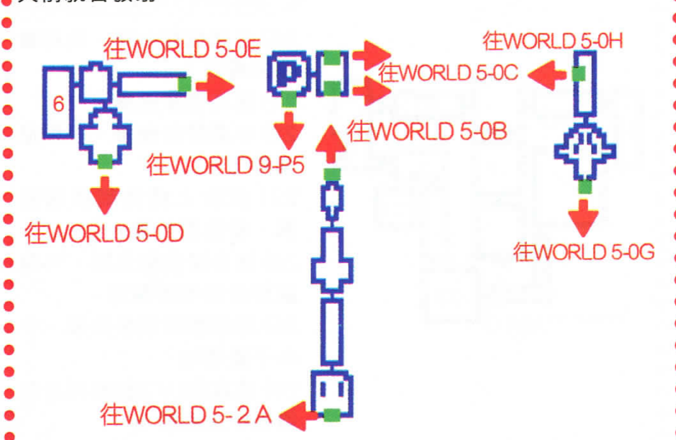
2) 想到西方，就要推開黃石。
3) 在這版圖裏，有被冰封的食物，但要先用手將冰打碎，然後才能吃。而那藍色的矮牆，則用手或腳打碎，再按紅色掣來過橋。
4) 按藍色掣來過橋。若想吃士多啤梨，就推開紅色的石。
5) 只要將藍色的石推開，就可到北面。
7) 這裏有四個問號箱，把它們反轉，會出現生果，但其中有些生果是壞的，不要吃。
8) 把左面的森川君石像放入背包，便會出現強化寶箱。
9) 按紅色掣會令木板上升，可取得鑽石。
10) 拉開關掣來開木門。
11) 先到前方的骷髏那裏，跟着它會在一定時間內爆炸，所以要盡快離開。之後會有一塊冰塊，用手打碎後，會發現一隻蒲公英鳥，把牠放入背包就可以通過。
12) 按左邊的紅色掣，會有星出現。
13) 用手打碎矮牆，之後按紅色掣，那坦克會把樹撞開。
14) 拉上方的開關掣，下面的木橋會向上升。
15) 先按紅色掣，黃色的樹變成綠色，再由版圖16) 用轉送器回到15)，再按多一次紅色掣，樹頂變成有積雪，再到版圖16) 轉送回15)，再按紅色掣，那些樹會變成米田共，再到版圖16)，就會出現被隱藏了的山洞。
17) 在原地等那骷髏自爆後才通過。





WORLD 5-1

6) 按下方的紅色掣，旁邊的火箭就會發射。





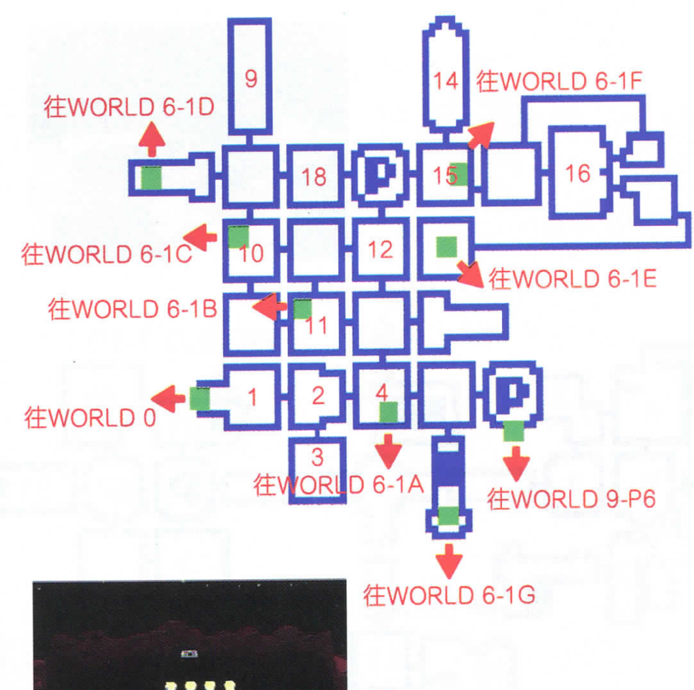
WORLD 5-2

1) 按紅色掣，開啟木門。

WORLD 6-0

這是一個由墳場組成的世界，分叉路與寶物都比起先前的世界更多，主畫面是地面和地底所構成的版圖，其中地底是沒有任何燈光，在漆黑一片的世界裏，解開謎題，不知你的森川君做不做到呢？





1) 把藍色的問號反轉會出現藍色掣，若按它則會在水池出現宇宙船。
2) 將紅色的石向前推，木門會打開。
3) 這裏有很多食物可吃，但要小心地上的地雷。
4) 用手觸摸那個鐘，在南方會出現地道。
9) 按藍色掣令紙門自動移開。
10) 拉北面的開關掣令木門開啟，再拉東面的開關就會出現外套。
11) 把墳墓推開，便會出現隱藏道路。
12) 拉開關掣來過橋。
14) 用手或腳把牆打碎，就可拉下大掣。
15) 要拉了版圖14) 的大掣後才可到東面。
16) 按藍色掣令瀑布消失，在裏面會有兩條隱藏道路。
18) 按旁邊的藍色掣，令水池的水消失。

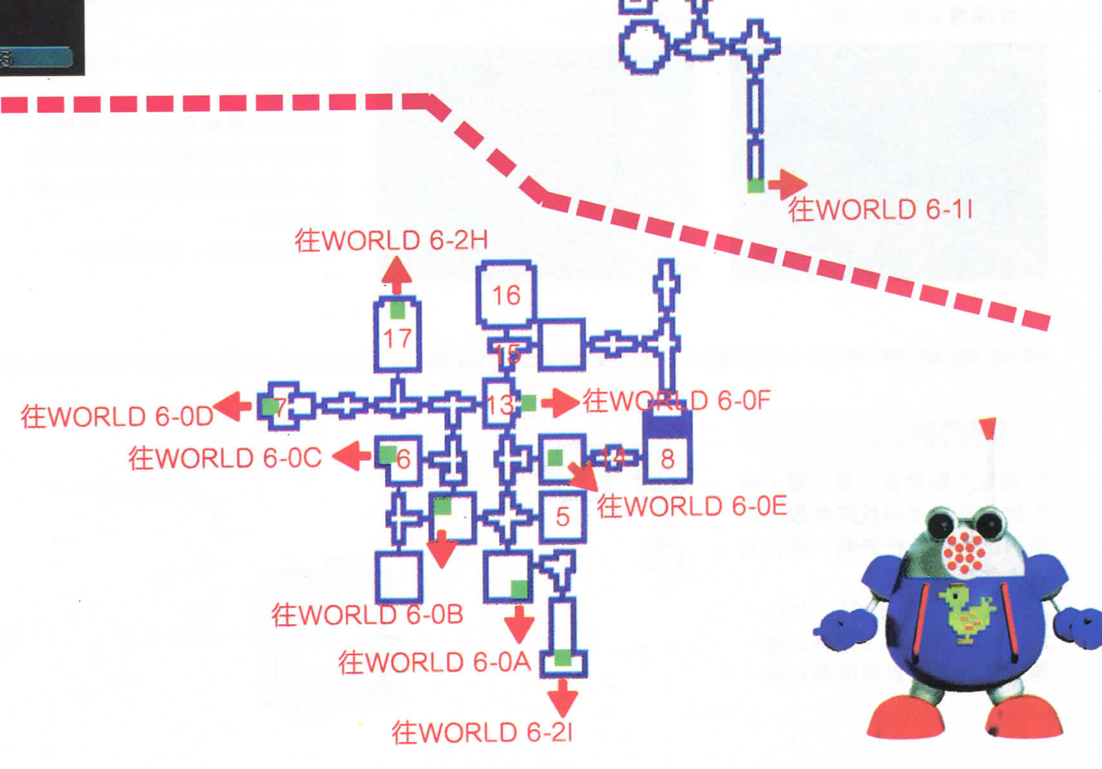




WORLD 6-2

WORLD 6-1

5) 這裏有很多鑽石，喜歡的話隨便取。
6) 用手或腳把綠色的欄桿打碎就可通過。
7) 要在8) 按了照明器才可取得外套。
8) 按藍色掣後，全地底的燈會亮起來。
13) 用手或腳把牆打碎。
14) 只要8) 按了照明器便可取得外套。
15) 只要8) 按了照明器，北方便會出現通路。
16) 小心那個骷髏，要盡快跑到另一邊，待它自爆後再按掣也不遲。
17) 只要按了版圖16) 的掣就可通過。

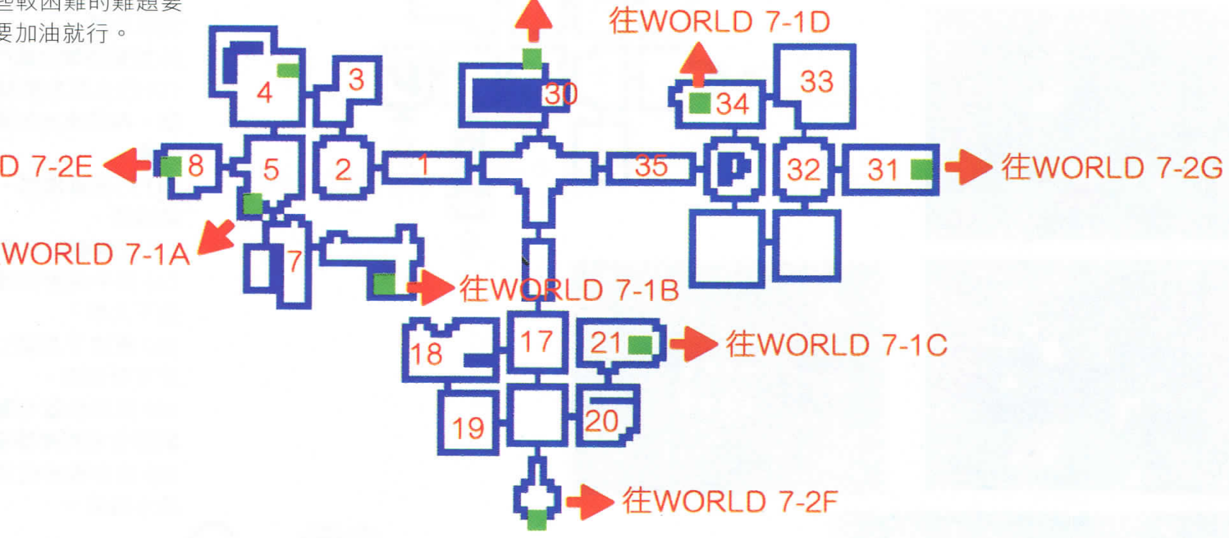


WORLD 7-0

這個版圖是玩者教PIT的最後一個世界，是最複雜和最大的世界，若玩者的PIT不夠聰明的話，就不能直接通過。最低要求是腕力和腳力必需LV 5以上，除了要到各處開機關外，還有一些較困難的難題要解，不過只要加油就行。







1) 不要理會兩旁的紅色掣，因全是假的，只要用手推中央的樽就可通過。
2) 用手或腳打碎障礙物。
3) 按藍色掣截斷電欄的電，但要小心旁邊的炸彈。
4) 推開樽來取得外套。
5) 跟着箭咀行，木門會開啟。把藍色問號箱反轉，按剛出現的藍色掣，就會出現隱藏路。
7) 吃了體力飽後，坦克會向前行，不要理會它，當它撞碎了牆之後，會出現一條橋，可取得BGM CD。





8) 按藍色掣令石爆炸，就可到另一邊。
16) 不要理會兩旁的開關掣，因全是假的。
17) PIT要向右方行，因那裏沒有地雷。
18) 拉開關掣令大火箭移開，之後的小火箭會把綠色欄桿炸碎。將藍色的問號箱反轉，會出現外套。
19) 把石打碎，就可通過。
20) 推黃色的大石，然後按藍色掣，再過橋。
21) 推紅色的大石，在角落按紅色掣令到火箭射向欄桿。
31) 按紅掣會把黃色石推開。
32) 不要按紅色掣，因那四支火箭會上升而爆炸。
33) 按紅色掣會令木門開啟。
34) 用手打碎電池，可令電欄斷電。
35) 推中央的樽就可通過。

WORLD 7-1

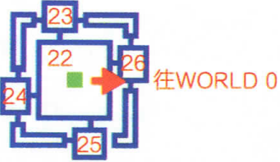
6) 按紅色掣便會出現外套，將它放入背包後再按紅色掣，又會再出現另一件外套，總共會有六件外套出現。
22) 只要把版圖23)、24)、25) 和26) 的DR.Y打碎之後，再按藍色掣，就可取得外套。

往WORLD 7-0A

6

往WORLD 7-0B

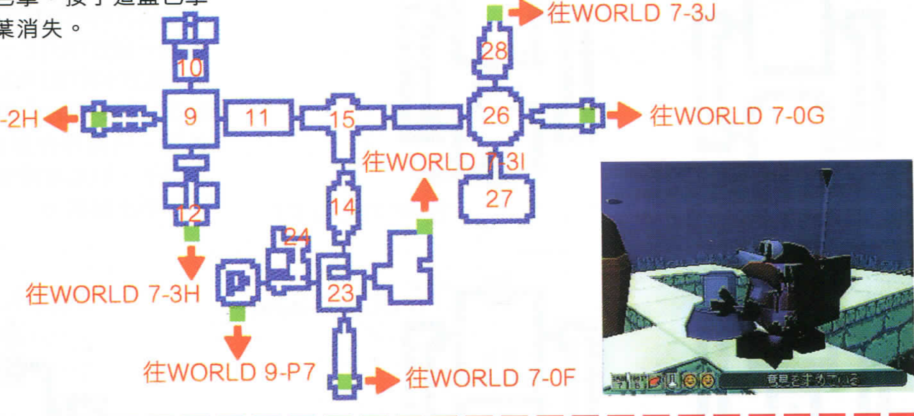




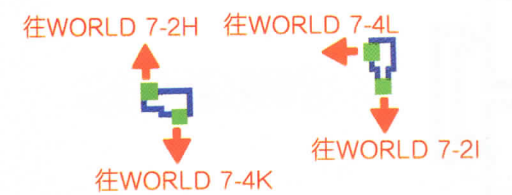


WORLD 7-2

9) 推黃色的石就可通過。
10) 把綠色的欄桿打碎，再按紅色掣後會出現外套，但千萬不要按藍色掣，因為上面的機械會跌下來。
11) 只要吃了前方的食物就可通過這地方。
12) 拉右方的開關掣，令上面的機械上升。
14) 拉左面的開關掣，可以令橋上升。
15) 由東方的版圖進入這裏，就會出現強化寶箱。
23) 把藍色問號箱反轉，便會出現藍色掣，按了這藍色掣後會令扇葉消失。
24) 不要按藍色掣，因按了會令扇葉消失。
26) 按藍色掣會出現木橋。
27) 不要按這紅色掣，否則PIT便會被困。
28) 推黃色的大石就可前進。



WORLD 7-3



WORLD 7-4

13) 按大掣就可令版圖15) 的南方道路出現。
25) 按大掣就可令版圖15) 的東方道路出現。
29) 按大掣就可令版圖30) 起一條石橋。

往WORLD 7-3M
往WORLD 7-3K
往WORLD 7-3L

WORLD 8

這個世界就是P-ZONE，而最後一粒AI晶片就在這裏。這地區總有8個STAGE，但玩者是不能在這裏指引PIT做任何事，完全是由PIT自己進行。這8個STAGE與以往的世界相似，PIT會用他所學習過的事物來面對，但若玩者教導錯誤，就不能通過這些世界，也不能取得最後一粒AI晶片。



STAGE 1
◆是WORLD 1亘其中一些版圖，也沒甚麼難度，只要玩者正確教導就可輕易通過。



STAGE 3
◆與WORLD 3其中一些版圖一樣，但其中多了一些樹木和動物，這可能會對PIT有影響，所以要注意。

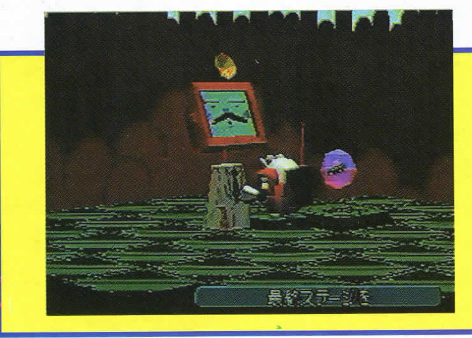




STAGE 5
◆這STAGE的版圖基本就像WORLD 5，但障礙物的位置就有所改變，有些難度，若PIT不夠聰明就很難通過。

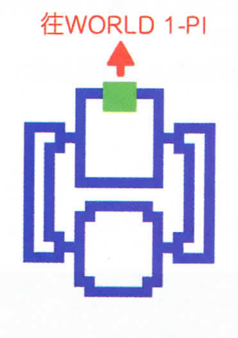


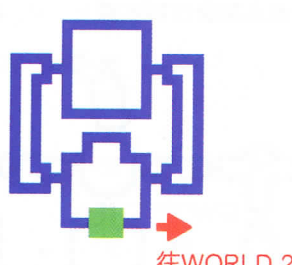
STAGE 7
◆這是最難過的一關，除了障礙物的位置有改變外，甚至連障礙物的樣子都會改變，這對PIT有重大的考驗。

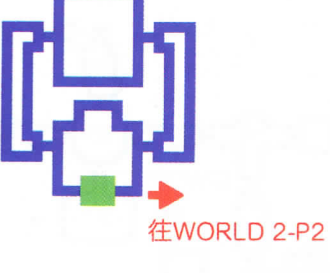


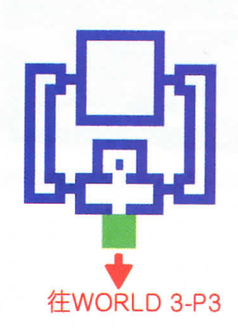
最後

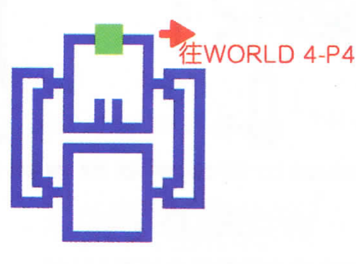
◆只要完成8個STAGE，最後一粒AI晶片就會出現。











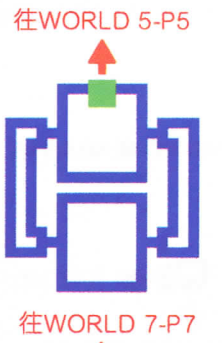


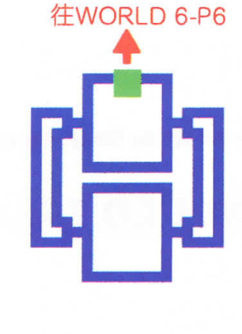


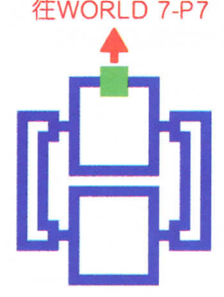
WORLD 9-0

這是在WORLD 1-7的地圖裏，寫着「P」字樣的地方，每當玩者的PIT過了WORLD 8裏的一個STAGE，就可進入WORLD 1有「P」字的地方。而WORLD 9裏的世界沒有甚麼特別，只是可在這裏取得PIT的帽子，但這些帽子全都很趣怪，不彷試試。









WORLD 9-1

後　記

集齊了8個AI晶片後，會出現甚麼呢？就是另一隻新PIT——金PIT，終於見到真正的森川君2號了，這隻新PIT出生後，將會代替現時的1號，玩者則需要在20項問題中來設定新PIT的性格，之後就會由WORLD 0開始，再一次養育和教導它，為了8粒AI晶片而努力。

給香港機迷的話

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

本間和彥先生

對於這隻遊戲，我想大家先別當它是「遊戲」會較易理解。對，這不是一個遊戲，這是隻寵物，所以你不能用控制器令它按照你的想法移動，也沒有「操縱」的感覺。不過，你可以以控制器來把你的意志告訴它，終有一天，它會按照的想法去跑，就像你的寵物一樣。《森川君2號》就是這樣埋藏了各種各樣樂趣的軟件。

從你開啟PlayStation的電源，在亘面放入一張綠色的CD-ROM開始，大家便變成了父母。然後，只要你沒有棄下那個在廣大而有很多難題的版圖上時而大叫、時而吃驚、時而給炸暈的古怪機械人的話，我想你已陷入其中，對PIT的一舉手一投足擔憂之餘向它傾注愛心。那時候請不要感到迷惑的去撫慰它吧，你一定會因它愈來愈可愛而愛不釋手。

因此，首先請你把《努力吧！森川君2號》放入PlayStation亘，然後向它傾注愛心吧。我想，你的寵物也會愛你的。



GROOVE ON FIGHT ～豪血寺一族3～

文：天草四郎 時貞

豪血之攻略（上卷）

全人物技表

重：重攻擊（Z鍵）／回：回避攻擊（C鍵）

LARRY LIGHT

必殺技	
LIGHT BLAST	↓↘→+P
DRIVING DRIBBLE	→↓↘+P
THRUST STEP	↓↘→+K
空中 LIGHT BLAST	空中↓↘→+P
DASH DRIVING DRIBBLE	前衝中→↓↘+P
COMBO技	
IMPACT CONNECTION	↓↙←+弱P、↓↙←+強P、↓↙←+重
STRESS SHOOT	
HISTORIC MOMENT	↓↓+K

CHRIS WAYNE

必殺技	
LIGHTNING SLASH	↓↙←+P
ROLLING CANNON	→↘↓+K
SPIRAL BOMBER	↓↘→+K
對地 ROLLING CANNON	空中→↘↓+K
HEAD SLASHER	空中↓↘→+P
DASH ROLLING CANNON	前衝中→↘↓+K
COMBO技	
OVER DRIVE KICK	↓↘→+弱P、↓↘→+強、↓↘→+重
STRESS SHOOT	
LIGHTNING BREAK	↓↓+K

天神橋 筋六

必殺技	
春	↓↙←+弱P
夏	↓↙←+強P
秋	↓↙←+弱K
冬	↓↙←+強+K
獅子頭	弱P+強P
三年殺	↓↘→↗+K
DASH 獅子頭	前衝中弱P+強P
COMBO技	
天地人	↓↘→↗+弱P、↓↘→↗+強P、↓↘→↗+重
STRESS SHOOT	
通天六尺玉	↓↓+K

雪上 火澄

必殺技	
影縛	↓↘→+P
土蜘蛛之術	弱K+強K
鳳仙火之術	↓↘→+K
撒 VICE	後衝中弱P+強P
百雷鎗	空中↓↘→+P
DASH 鳳仙火	前衝中↓↘→+K
COMBO技	
連擊炭塵之術	↓↙←+弱P、↓↙←+強P、↓↙←+重
STRESS SHOOT	
十文字霞崩	↓↓+K

給香港機迷的話

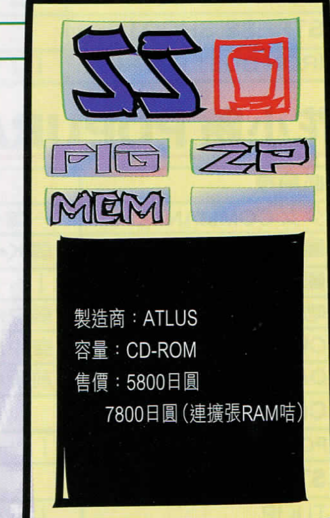
ATLUS 市村憲次先生

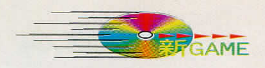
《GROOVE ON FIGHT》這遊戲設有一種前所未有的嶄新系統，那就是團體戰鬥的完全接力系統（TAG SYSTEM）。這種新系統令格鬥的戰略性大大提高，而隊友合作使出的超強力技DUAL ATTACK相信就可以令大家體會到戰鬥的驚棟感覺。

遊戲中的登場人物每個都是充滿個性的，而他們所使出的招式更是五花八門，既有有型有款的，也有惹人發笑的。

希望大家務必一試這新感覺格鬥遊戲《GROOVE ON FIGHT》。







M.A.D

必殺技	
MAX MEGA PHONE	↓↘→+P 或 K
MAX SERVANT	弱 K+ 強 K
MAX SPARKLER	→↓↘+P
MAX NET	弱 P+ 強 P
MAX RAY GUN	倒地後在起身時連按 P
MAX DRILL	空中↓↘→+P
DASH SPARKLER	前衝中→↓↘+P
COMBO技	
MAX COMBO ORIGINAL	↓↙←+弱P、↓↙←+強P、↓↙←+重
STRESS SHOOT	
MAXIMUM SERVICE	↓↓+K

FALCO

必殺技	
BLUFF SHUFFLE	↓↘→+P（可再按 P）
FACE OR BACK	→↓↘+P（可再按 P）
REVERSAL SLOT	弱 P+ 強 P
INSIGHT DASH	↓↘→+K
DASH FACE OR BACK	前衝中→↓↘+P（可再按 P）
COMBO技	
THREE CHARACTERS	↓↙←弱P、↓↙←+強P、↓↙←+重
STRESS SHOOT	
STOMP POKER	↓↓+K

GARTHEIMER

必殺技	
IRON MINE	弱 P+ 強 P
HEAVY SOLID KICK	↓儲↑+K
GRIND RUSH	←儲→+K
GRIND BREAK	→+連按弱 P
BODY SMASHER	↓儲↑+P
HEAVY TREAD	空中↑↓+P
DASH HEAVY SOLID	前衝中↓↑+K
COMBO技	
GAIN CONTROL	←儲→+弱P、←→+強P、←→+重
STRESS SHOOT	
IRON DUST BOMBER	↓↓+K

花小路 POPURA

必殺技	
少女 COMMANDO	←儲→+P
團團轉 CANDY	弱 K+ 強 K
團團轉 HEY	↓↘→+K
吃驚箱	弱 P+ 強 P
CUPID	空中弱 P+ 強 P
DASH 團團轉 HEY	前衝中↓↘→+K
COMBO技	
POPURA SPECIAL	↓↙←+弱P、↓↙←+強P、↓↙←+重
STRESS SHOOT	
TULIP	↓↓+K

SOLIS R8000

必殺技	
STUN BULLET	↓↘→+P
STUN PLATINUM	→↓↘+P
GIA LATER	↓↙←+K
TNT CHARGE	緊按弱 P 及強 P 或弱 K 及強 K 一會後放手
SOAR PLATINUM	空中→↓↘+P
DASH TNT CHARGE	緊按弱 P 及強 P 或弱 K 及強 K 一會
後於前衝中放手	
COMBO技	
ABSOLUTE BEAT	↓↘→+弱K、↓↘→+強、↓↘→+回
STRESS SHOOT	
SOLIS MULTIPLIER	↓↓+K

豪血寺 梅 & 豪血寺 種

必殺技	
岩碎齒	←儲→+P
甲式岩碎齒	→儲←+P
威嚇顏	↓儲↑+P
母堂降臨	弱 P+ 強 P
星流亂舞彈	→+連按 P
天舞腳	空中↑↓+K
DASH 威嚇顏	前衝中↓↑+P
COMBO技	
地舞腳	←儲→+弱K、←→+強K、←→+回
STRESS SHOOT	
一族	↓↓+K

乙霧 REMI

必殺技	
ILL FIN	←儲→+P
CAPRICE AURA	↓儲↑+P
COL REFRESO	弱 P+ 強 P
PORTAMENTO	空中↑↓+P
LA MORDENT	空中弱 P+ 強 P
DASH CAPRICE AURA	前衝中↓↘→+K
COMBO技	
TRIANGLE	←儲→+弱K、←→+強K、←→+回
STRESS SHOOT	
REQUIEM	↓↓+K

DAMIAN

必殺技	
LIFE RECOVERY	連按 P
ROSE FLASH	←儲→+P
HALA MAGIC	↓↙←+P
DAMIAN BODY ATTACK	←儲→+K
DASH HALA MAGIC	前衝中↓↙←+P
COMBO技	
POISON LEAN	↓↙←+弱K、↓↙←+強K、↓↙←+回
STRESS SHOOT	
PINCH CRUSHER	↓↓+K

BRISTOL

必殺技	
SICKLE SHOT	↓↘→+K
KILLER MANTIS	→↓↘+K
HUNTING MANTIS	↓↙←+K
DASH KILLER MANTIS	前衝中→↓↘+K
COMBO技	
WINNERS STRIKE	↓↙←+弱P、↓↙←+強P、↓↙←+重
STRESS SHOOT	
BLOODY EXECUTION	↓↓+K

BRISTOL-D

必殺技	
PIKUN RUSH	↓↘→+P
GAPUS UPPER	→↓↘+P
LEONARDO WAVE	↓↘→+K
AMON FLAME	↓↙←+K
COMBO技	
HELL'S GATE	↓↙←+弱P、↓↙←+強P、↓↙←+重
STRESS SHOOT	
SLY STORM BEELZEBUL	↓↓+K

攻略篇

（CPU的角色攻擊特性只會詳細於LARRY LIGHT的攻略內文中交代）

LARRY LIGHT

人物特性： 他的攻擊及移動速度不俗，而且有飛道具及昇系攻擊，是一個實力十分平均的人物，最適合初學者使用。

建議使用的通常技

跳起攻擊： 弱K／強P／強K（2 HITS）

站立攻擊： 弱K／強P／→強K

基本連續技：

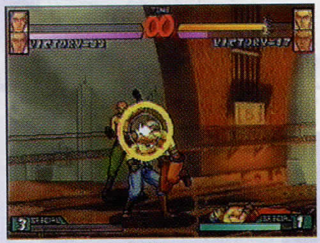
1）跳起攻擊→站立攻擊→LIGHT BLAST

2）跳起攻擊→站立攻擊→THRUST STEP（弱K）

3）跳起攻擊→站立攻擊（弱P）→站立攻擊（強P）→DRIVING DRIBBLE（重攻擊）

4）跳起攻擊→站立攻擊（弱P）→站立攻擊（強P）→IMPACT CONNECTION

5）跳起攻擊（重攻擊）→蹲下攻擊（重攻擊）→HISTORIC MOMENT



CPU戰

對SOILS R8000

她的速度十分高，而且常常使出STUN PLATINUM來封位，中了此招的話會不能動彈，若不中此招的話她就會走來向你強攻；另外，她的GIA LATER是十分常用的招式，所以一看見她使出這一招時就要立刻擋格；對付她時最佳的招式是1及3，一旦她中了這一招，就要在她一起身時繼續使出，她大多會再次中招；若她一暈倒了，就立即使出5的招式，這可以一招擊倒她，但若未能熟習這一招連續技，就最好使用其他的連續技。

對M.A.D.

M.A.D.是一個十分難纏的人，因為他的攻擊範圍十分廣，不論是通常技或必殺技，其中的MAX SERVANT及MAX SPARKLER都是他常用的必殺技，在遠距離的時候他就會使出MAX SERVANT來作出牽制，而MAX SPARKER就是他的中距離攻擊，每當他的通常技得手就會使出這一招作為連續技，唯一對付他的方法便是，一擊中了他後便立即使出連續技攻擊他，不能給他有反擊的機會及給他拉遠距離，否則再要找機會攻擊他就會十分辛苦；筆者建議使出一些快捷、易出及殺傷力較大的攻擊，如招式3等便是不俗的選擇，若對使用連續技十分有信心的話，大可使出招式4來給他一個重創，不過這一招的致命點就是十分容易落空，因為最後1 HIT是會走到敵人後方的，若真的要使用這一招的話便要緊記這點了；另外，若給他拉遠了距離的話就可以使出LIGHT BLAST作牽制，待他走過來時才向他猛攻。

對花小路 POPURA

POPURA是最麻煩的一個對手，因其招式大部分有無敵狀態，其中吃驚箱在出招時更是全身無敵，許多時她會冷不防以這招COUNTER（在你出招時向你出招作截擊）你的攻擊，所以攻擊落空後要看準機會才出招；由於其攻勢比起任何人都強，所以要取勝就要看準時機令她重創，當一打DOWN她就要不停狙擊，其中招式3及4都十分見用；有時在跳過去時會被她使出團團轉HEY作對空，應對方法是在跳去攻擊時不要用重攻擊，轉為弱K，這就可在她出招之前截擊，有時還可以連續技來繼續攻擊；在人物吃不消時便要立即拉遠距離，然後立即換人，這就是戰勝她的最佳方法。

基本知識篇

基本指令一覽

X：弱P	↓Z：將對手擊至上空（可駁連續技）
Y：強P	X+A／R：換人
Z：重攻擊（中段技）	→或←X+A／→或←R：援護攻擊
A：弱K	Y+B：迎擊防禦
B：強K	Z+C：超重攻擊
C：回避攻擊	
L：挑釁（對手會加SPECIAL）	

友情 POWER

若我方只餘下一個人，按下換人的鍵（X+A或R），就可以儲SPECIAL了，而戰鬥中如何運用這力量可是勝負關鍵。

DUAL ATTACK

在換人時立即輸入↓↓+P的話，就可以使出威力超巨大的DUAL ATTACK了，不過這是會扣一個SPECIAL的。



對乙霧 REMI

她雖然進攻的速度比較慢，不過這並不代表易應付，尤其是她的對空絕技CAPRICE AURA，若在她蹲下時跳過去的話便很有機會中這一招，所以在對付她的時候，還是待她在遠距離的時候使出PORTAMENTO，在擋格了後立即使出一些較強的連續技，如招式3或4等；另外，她是會在危急的時候使出REQUIEM的，所以在給她一定程度傷害時，便要看準她何時使出這一招，若果大家的距離太遠的話，便立即使出援互攻擊來攻擊她，然後立即防禦，這就可以輕易地破解她這一招了；在遠距離時，大家亦可以使出一記LIGHT BLAST來引她使出PORTAMENTO，按照着這一個方法，就可以輕易取勝。

對天神橋 筋六

看準機會才攻擊是他的特性，所以在對付他時不停猛攻是十分有效，而他的必殺技出招慢，所以利用以守為攻是極佳的方法；在近身戰的時候他會用一些通常技來截擊你，所以在跳起攻他的時候最好使用一些判定大的攻擊（如弱K及強K），一旦擊中了他的話就使出招式3；在遠距離時，可使出LIGHT BLAST（弱P）後立刻使出THRUST STEP（回），許多時他會在擋了LIGHT BLAST後中THRUST STEP。

對雪上 火澄

他的速度十分快，而且還喜歡使出土蜘蛛之術閃到對手身旁攻擊，所以對付他時要緊看他的位置，一看見他使出土蜘蛛之術的時候就要立即走開或找機會重創他；除此之外，他的鳳仙火之術是一招攻擊力大及難以趕及擋格的招式，唯一應付的方法就是常常利用跳起攻擊後使出連續技，這就可以盡量避免到中此招，而筆者建議的連續技是招式4，雖然難出但威力大；另外，由於他的「嗜好」是跳起，所以大家可一看準便使出DRIVING DRIBBLE（弱P）來招呼他。

對 LARRY LIGHT

CPU的LARRY LIGHT是一個愛狂攻猛打的人，他除了常常使用DRIVING DRIBBLE來對空之外，還會在中距離使出THRUST STEP來截擊，還有一招是他十分常用的，就是在遠距離使出HISTORIC MOMENT後便衝過來攻擊你的下段，所以在擋這一招時要緊記蹲下啊！應對方法方面可以找一招遠距離的通常技向他攻擊，當一擊中他的時候就立即使出連續技，特別是招式4，因為一旦落空的話會比較有少些虛位被反擊；此外，大家可以試試不停地用蹲下強P→THRUST STEP（弱K）來對付他，因為他可能會不停地中此招的；記着，當能源被扣至二份一時，便可以換另一位同伴出場，讓角色回復一下能源。

對 CHRIS WAYNE

他與LARRY一樣是一個攻勢猛烈的人，他愛於遠距離時使出LIGHTNING SLASH後衝過來使用連續技攻擊，而且他還會用ROLLING CANNON作對空及於密着狀態時（埋身時）使出，所以當一看見他使出LIGHTNING SLASH後便跳過它，之後便站在地上，待有機會時便使出招式2及4向他攻擊；不過在雙方拉遠了距離的時候，可以不停使出THRUST STEP來攻擊他，在遠的時候可以用回避攻擊鍵使出，近距離的話就用弱K來使出，單是這一招就可以令他難以招架。

對豪血寺 梅 & 豪血寺 種

梅與種的特色就是以快攻為主，並且在擊中的時候會使出威嚇顏作為連續技，在密着狀態的時候又常常使出難以招架的星流亂舞彈，但由於她們身短較矮，故有時候不能擊中她而反被COUNTER，筆者在此提議多用跳躍攻擊（弱K或強P）後使用一些簡單些的連續技，如招式1及2等，在密着狀態的時候亦可以使出DRIVING DRIBBLE來攻擊她；另外，同樣在角色只剩下二份一能源的時候，最好立即找機會換人，這樣當她瀕死時便有足夠能力去阻止她換出同伴。

對 FALCO

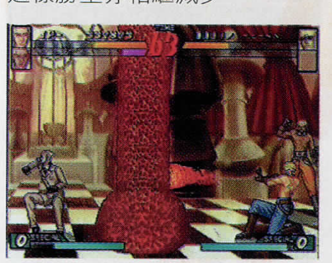
這位賭徒的愛招便是BLUFF SHUFFLE及DASH FACE OR BACK，前者雖然可輕易應付，但後者通常是待你埋身時使出的招式，所以一看他跳起的時候便要立即擋格，以免他的撲克在你用DRIVING DRIBBLE時擊中你；不過，只要不停向他進攻，在打DOWN了他後再跳過去用連續技攻向他的話，他許多時都會繼續中招的，而且他的必殺技雖然厲害，但是通常技的距離都非常短，可計好距離來攻擊他。

對 GARTHEIMER

GARTHEIMER是一個攻擊及防禦力強的角色，往往在中了他的一招GRIND RUSH後就會重傷，所以在對付他的時候只適宜以守為攻，大家可以待他使出了GRIND RUSH後立即以最強的連續技反擊，如招式4或使用蹲下重攻擊→HISTORIC MOMENT等；在扣了四分一能源的時候便可以隨時換人，補回一些能源；由於他是沒有同伴援助，所以倚靠着這一個方法來打就可輕易將他打倒。

對 BRISTOL

他亦一個沒有同伴增援的角色，但這並不是代表他是容易對付的，因為他的出招速度快，而且他常用的招式HUNTING MANTIS在擋格了的時候又不能反擊，還有他的飛道具SICKLE SHOT是可以穿透你的LIGHTNING SLASH，所以唯一對付他的方法就只有是跳到他的頭頂使出連續技，若他不能及時使出KILLER MANTIS的話，就可以用連續技來向他狂攻，同樣地在他起身時繼續跳過去用連續技來攻向他，但是這一招並不是可以完全成功的，所以在給他重創了的話便最好換人回復一下，否則許多時會給他用一招連續技而失去一位同伴，這樣勝望亦相繼減少。



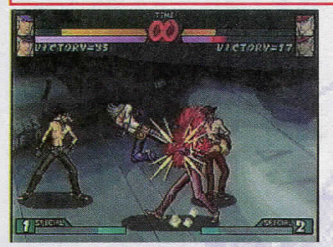
對 BRISTOL-D

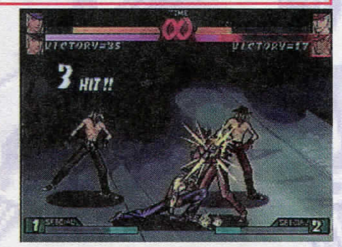
BRISTOL-D的每一招通常技及必殺技都十分強橫，在遠距離的時候要攻擊他真的是無從入手，所以在與他相若一段距離的時候，都要防守，當他狂攻了一輪後，便會走過來向你進攻，但只要在他走過來的時候，立即跳過去用任何一式連續技攻擊他（但必定要將他打DOWN），他通常都會中招的，然後在他一起身之際，再一次跳過去用一些較強的連續技，通常他都會繼續中招（若他擋着了的話可以再立即跳過去使用連續技），只要不停的順着這一個方法，就可以擊倒他。



CHRIS WAYNE

人物特性：他的動作似乎比起LARRY LIGHT慢，但是他每一招必殺技都十分管用，而且出招很快，飛道具及昇系攻擊都有，同樣適合初學者使用。
建議使用的通常技
跳起攻擊：弱K／強K
站立攻擊：弱K／強K
蹲下攻擊：弱K／強P
基本連續技：
1）跳起攻擊→站立攻擊→LIGHTNING SLASH
2）跳起攻擊→站立攻擊→ROLLING CANNON
3）跳起攻擊→站立攻擊（弱P）→站立攻擊（強K）→ROLLING CANNON
4）蹲下攻擊（弱P）→蹲下攻擊（強P）→SPIRAL BOMBER（重攻擊）
5）跳起攻擊→蹲下攻擊（弱P）→蹲下攻擊（強P）→SPIRAL BOMBER（重攻擊並連打）





CPU戰

對 SOLIS R8000

雖然她的攻勢十分強烈，但是各位可以單靠一招來屈她的，這就是招式4了，但最好是先用任何一招連續技打DOWN了她，才立即在她身旁使出這一招，然後在招式完結時立刻再使出這一招，一直這樣做的話，是可以直至屈死她為止，就算不停出這一招時給她擋格了，亦可以繼續使用這一招，不過有一點要注意的是在招式中最後的SPIRAL BOMBER使用時不要連按K，否則是會打DOWN她的。

對 M.A.D

他的攻擊大都是着重中距離及遠距離，所以不停使出連續技追着他來攻擊就可以把他打倒；在中距離的時候，可以使出HEAD SLASHER來作截擊；若大家喜歡的話，亦可以不停使用招式4來屈他，而且成功的機會亦同樣很大呢！

對天神橋 筋六

就正如之前所說，天神橋筋六是一個看準機會才向你攻擊的人，所以在對付他的時候要不停向他進攻，但若攻擊落空的話就最好等待另一個攻擊機會才再次進攻，否則他會利用一些通常技來截擊你，不過在中距離時你亦可以跳起使出HEAD SLASHER來截擊他，而他亦是可以利用不停使出招式4來屈的，這亦是一個最安全的方法。

對雪上 火澄

由於其動作快，故不停使出屈技招式4是不見效的，對付他的有效方法就是用威力大的連續技，亦可間中使出招式4，但在最終的SPIRAL BOMBER要連按K來打DOWN他；或以跳起攻擊→站立攻擊→OVER DRIVE KICK作連續技，若能源扣至二分一左右便換人，以免他在瀕死時換人。

對 LARRY LIGHT

由於他攻勢猛烈而且出招時常給他COUNTER，所以在對付他時要小心，間中使出招式4雖不能成功屈他，不過大家可以在他走過來的時候立即蹲下按強P，若成功的擊中他的話，便立即使出招式4，這樣就可以一步步地將他打敗。

對 CHRIS WAYNE

CPU的CHRIS實力絕不比LARRY弱，但打法卻與LARRY大同小異，就是待他一走過來的時候使出招式4，若距離不太近的話可以再一次使出招式4，這樣就可以打倒他；有一點要注意的就是盡量不要跳過去攻擊他，因為他是會使出ROLLING CANNON來作對空。

對花小路 POPURA

由於POPURA除招式快外通常技攻擊距離又遠，還有吃驚箱的第一HITS無敵時間頗長，所以在對付她的時候不時會有一點不知所措，筆者建議的應對方法就是在地上用蹲下強P來攻擊她，一被擊中就立即配合SPIRAL BOMBER來作為連續技，這一個方法比較安全一些；大家亦可以不停使用招式4來向他猛攻，但要記着在開始的蹲下弱P時按多數下，這樣，她在中了此招後便不能反擊。

對乙霧 REMI

面對她的時候可以盡量拉遠距離，待她一使出PORTAMENTO後便不停使出招式4來屈她，同樣地在蹲下弱P時可以連按來攻增加HIT數並拉遠距離，令她不能反擊。

對豪血寺 梅 & 豪血寺 種

因為她的攻擊快且喜歡埋身戰，所以若不停使用招式4的話是會遭反擊的，但大家亦可以待她走過來的時候，使用蹲下強P→SPIRAL BOMBER來向她攻擊，而且在最後一HIT時打DOWN她，這樣應該不難取勝；還要記得在能源少至二分一時，換另一位人物出來補能源啊！

對 FALCO

由於他的攻擊大部分都是着重遠距離，所以若不停使出招式4的話是可行的，只要大家注重地上戰就可以令他的攻勢全數瓦解；當攻擊至他暈了的時候，各位大可以用LIGHTNING BREAK來FINISH他。

對 GARTHEIMER

GARTHEIMER的戰鬥力雖然十分強，但其實在擋格了他的GRIND RUSH後，可以使出任何連續技來攻擊他，利用這一個懦夫戰法，可以輕易打倒他。

對 BRISTOL

他的每一招都是以快為主，往往在擋格了他的招式後未能反擊，大家可以嘗試用蹲下強P→SPIRAL BOMBER來攻擊他，若沒有能源的話，便換出另一位人物接替，繼續用這一招來對付他，在遠距離的時候亦可以使出LIGHTNING SLASH，這樣，要勝利的話就會比較易。

對 BRISTOL-D

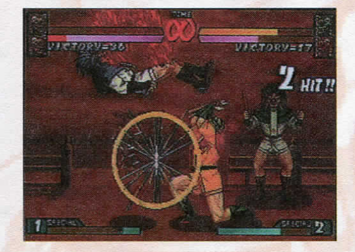
其攻擊多是着重遠距離，而且難以向他作正面攻擊，故要先跳去他的頭頂，然後立即不停使出招式4，這樣他就會不停中招；當擊暈了他的時候，大可以用LIGHTNING BREAK來FINISH他；當然，若大家太遠距離的話，一定要待他走過來才向他攻擊，否則要勝他的話就會難上加難。



天神橋 筋六

人物特性：他的任何一招都十分慢，不論是通常技或必殺技都是「慢人一籌」，但若好好利用他的每招每式，他便會是一個十分強的人物。
建議使用的通常技
跳起攻擊：弱P／強P／強K（2 HITS）
站立攻擊：→強P／弱K
蹲下攻擊：強P
基本連續技：
1）跳起攻擊→站立攻擊→三年殺（弱K）
2）春→夏（敵要近畫面邊）
3）春→三年殺（敵要較近畫面邊）
4）跳起攻擊（較早攻擊）→天地人
5）跳起攻擊（重攻擊）→蹲下攻擊（重攻擊）→通天六尺玉





CPU戰

對 SOLIS R8000

由於她的速度快，在使出必殺技的時候會十分容易被襲，所以還是多靠招式1及4來向她攻擊，直至迫她去到畫面邊，當她接近畫面邊而又打DOWN了她時，便立即使用招式2或3來向她攻擊，在她中了此招時，大家亦可以在她的頭頂前方使用秋，再立刻使出春，這樣又可以再使用招式2或3，不斷的循環使用，便可以輕易把她打倒。

對 M.A.D

對付M.A.D的方法與SOLIS一樣，要一直追着他來攻擊，不過大家要盡量利用招式1及三年殺，因為他會常常使用飛道具的關係，所以若單是利用三年殺的話，大多數能夠避開他的飛道具而反擊到他，若在地上的戰的時候，大家又十分接近，可以用站立弱K，若擊中了他的話，可以立即接三年殺為連續技，這亦是一個好方法。

對花小路 POPURA

她的一招一式都十分快，尤其是通常技，攻擊範圍遠得嚇人，所以大家要取勝的話，就唯有找機會打DOWN她，然後不停使出招式3，這就可以較容易將她打敗；另外，要注意的就是人物的能源，若少過二分一的話就取好換出另一位同伴，否則當她能源不足時可能會被換出及補能源。

對乙霧 REMI

其攻擊速度雖沒有POPURA那麼快，但若使用三年殺便很易被她以CAPRICE AURA作COUNTER，所以對付她的最佳方法同樣是招式3，迫她到版邊再繼續使用這招的話就可以輕易的打倒她。



對 LARRY LIGHT

他會懂得常常用DRIVING DRIBBLE來COUNTER，與他戰鬥時的確有一點麻煩，但是其中招式1、3及5都是十分實用的招式，但如能將他迫至畫面邊的話，效果會更理想。

對 CHRIS WAYNE

與他對戰的時候亦是與LARRY有一點大同小異，他亦同樣是會常常使出ROLLING CANNON來COUNTER你的攻擊，不過不停使出春的話，他就會時常中招，就這樣迫他到畫面邊的話，同樣使用招式1、3及5，就可以將他打倒。

對天神橋 筋六

CPU的天神橋 筋六有一點傻傻的，因為若你不停使用春的話，他是會常常中此招的，若大家略嫌這一個方法悶的話，亦可以使用任何連續技來攻擊他，他便有如不懂擋格一般，經常中招，他絕對是一個容易對付的人。

對雪上 火澄

他的招式快且威力大，令人難以應付，無論如何努力進攻也會是徒勞無功，但其實他亦是十分愛春的，只要不停使用，他就會不停「親吻」花瓣，當一將他迫到畫面邊時再繼續用春，待他一中花瓣的時候，就用通天六尺玉接着他，他就會在無防禦的狀態下飛上天空中，展現他的「心花怒放」。

對豪血寺 梅 & 豪血寺 種

她的速度高大家相信也知道，所以在對付她的時候的確有點難度，但只要當你能夠迫她到畫面邊，就可以使用招式2來對付她，在她接受了你的花瓣後，你就向她放電，她大多數會全數接受，這一招絕對是打敗她的好方法。

對 FALCO

很奇怪，他雖然是一個男人，但亦同樣接受你的花瓣，難度是……？所以大家可以使用招式2及3來對付他，就若有SPECIAL的話還可以用通天六尺玉令他「心花怒放」一下，這樣就更加容易擊倒他了。



對 GARTHEIMER

由於他的攻勢猛烈，天神橋 筋六的速度又慢，若待他使出GRIND RUSH後反擊是十分困難的，不停使出春的話，他間中又會利用回避攻擊或HEAVY SOLID KICK來攻擊你，若使用招式1的話出招又不及他快，但幸好是二對一，所以還可以與他拚一拚，在遠距離的時候可以不停的使用春，在中距離的時候可以使出三年殺，若在近距離的時候只好擋着或用投技解圍，這樣就可以有更大的勝望。

對 BRISTOL

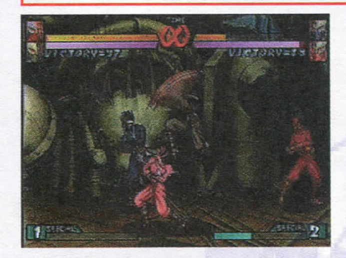
他的攻擊十分快且沒有虛位，由於速度慢的關係，要反擊的確是有一點困難，但若使用招式3的話，是可以較易對付他的，若能夠迫他到牆邊的話，待花瓣擊中了他時，更可以用通天六尺玉來接他，打倒他就能夠更加輕鬆。

對 BRISTOL-D

BRISTOL-D的攻擊大部分都是遠距離，但是大家可以在遠距離使出春來與他一拚，若他走過來的時候便使出三年殺來截擊；當攻擊至他暈了的時候，各位便大可以使用通天六尺玉，然後再使出招式3或4，這就可以打倒他了；若大家喜歡的話，招式1及5都是可行的方法。

雪上 火澄

人物特性：	快，是他的特點，除此之外，通常技及必殺技都只屬一般，所以利用他的時候要善用他的長處，這才可以於戰鬥中取勝。
建議使用的通常技	
跳起攻擊：	強P／弱K
站立攻擊：	弱P／強K
蹲下攻擊：	弱K／強P
基本連續技：	
1）跳起攻擊→站立攻擊→影縛	
2）跳起攻擊→站立攻擊→鳳仙火之術（弱K）	
3）跳起攻擊（強P）→百雷鎗（弱P）	
4）跳起攻擊→站立攻擊→連擊炭塵之術	
5）站立攻擊（→強P）→連擊炭塵之術	
6）影縛→跳起攻擊（強P）→站立攻擊（弱P）→站立攻擊（強K）→連擊炭塵之術	





CPU戰

對花小路 POPURA

她的攻擊距離甚遠，許多時會因想埋身攻擊她而受重傷，不過其實她是有一招攻擊距離相當遠的通常技，這就是→強P了，若利用它來使出招式5的話是可以穩操勝卷的。

對乙霧 REMI

若果同樣使用招式5來對付乙霧REMI，並不是每一次都能夠成功的，但若你的能源多的話，不妨用這一招來對付她，但若果希望安全一些來應付，還是待她使出了PORTAMENTO後，才用一些連續技向她反擊。

對 SOLIS R8000

SOLIS R8000的攻擊雖然不是太快，不過她的攻勢是一浪接一浪的，而且她還常常使出STUN PLATINUM及SOAR PLATINUM來封着你的去路，所以往往不能跳過攻她，但大家若果利用鳳仙火之術的話，其實是可以此用來屈她的，若喜歡的話，亦可以用招式2來對付她。

對 M.A.D

由於M.A.D的通常技攻擊範圍十分遠，所以許多時都不能跳過去向他攻擊，不過，他其實是怕鳳仙火之術的，這一招同樣可以用來屈她，而且招式2亦是同樣有效，利用這一個方法對付他的話，就會比較輕鬆。

對 LARRY LIGHT

由於其攻勢猛烈，而且常常使出LIGHT BLAST及空中LIGHT BLAST，又或者使出DRIVING DRIBBLE來COUNTER你的攻擊，令攻擊他時無從入手，不過大家可利用鳳仙火之術，待擋了他的DRIVING DRIBBLE後反擊，這會較安全，若有SPECIAL的話亦可以使出十文字霞崩。

對 CHRIS WAYNE

他雖然許多時都使出LIGHTNING SLASH來截擊你，但是若你在中距離的時候使用十文字霞崩的話，是很有可能會擊中他的，不過若沒有SPECIAL的話，就可以不停用十文字霞崩來屈他，他是會不停的中此招的。

對天神橋 筋六

對天神橋 筋六的方法一共有兩個，一是跳過去用連續技來對付他，但這是一個不算安全的方法；二是不停跳起，使出百雷鎗來屈他，當擊中了他的話，便在他臨起身的時候再使出百雷鎗放在他的起身所在處，這樣，他又可能再次中招，不停地使用這一招，他就會慘被屈死了。

對雪上 火澄

CPU的雪上 火澄會常常使出鳳仙火之術，雖然是這樣，但其實在擋格後是可以立刻使用→強P攻擊他，並且再配合連擊炭塵之術作連續技；當他想走過來的時候亦可以使出鳳仙火之術來回避或反擊，要戰勝他的確不是太麻煩。

對 FALCO

這賭徒的攻擊十分難纏，雖然他的通常攻擊比較短，但單以他的DASH FACE OR BACK已十分難埋身攻擊他，不過若不停使用招式1的話是可以盡量阻止其攻勢，又或者間中在地上使出影縛，封着他地上的去路，然後立即跳過去攻擊，有機會便使出招式6，這是可以給他巨大的傷害。

對豪血寺 梅 & 豪血寺 種

同樣地，梅&種的攻擊是非常強橫，她會不停的找機會埋身，並且使出一些連續技來給你重創，除了招式一是比較有效之外，筆者在此提議大家使用蹲下強K→影縛（重）來對付她，只有這兩個方法，才可以比較容易地打倒她。



對 GARTHEIMER

GARTHEIMER的攻勢雖然極之猛烈，所以最安全的方法，就是在擋格了他的GRIND RUSH後，使出任何連續技來攻擊他，又或者用投技來破解，利用這一個以守為攻的戰法，絕對能夠輕易打倒他。



對 BRISTOL

其招式十分快，且沒有虛位，若果跳過去攻擊他的話，又會被他的對空技KILLER MANTS打開，但若果各位不停使用蹲下強K→影縛（重）的話，他的攻勢就會沒有那麼猛烈，單是倚靠這一招作地上戰的話，取勝的機會十分大。

對 BRISTOL-D

他的攻擊大部分都是着重遠距離，而且難以向他作正面攻擊，所以大家要先跳過去他的頭頂，然後立即不停使出招式2，這樣他就會不停中此招；若大家的距離是中距離的話，可以用鳳仙火之術（弱K）來作突擊；當攻擊至他暈了的時候，各位大可以用十文字霞崩；當然，若大家太遠距離的話，是可以利用二段跳來跳至他的頭頂的。

M.A.D

人物特性： 這人物的攻擊距離是眾人物中數一數二的，善用他的通常技的話，的而且確是十分實用，無論是作為連續技或普通截擊之用，若能夠靈活運用他的通常技，要成為強者絕對不難。

建議使用的通常技

跳起攻擊： 弱P／強P

站立攻擊： 強P／→強P

蹲下攻擊： ↘弱P／弱K

基本連續技：

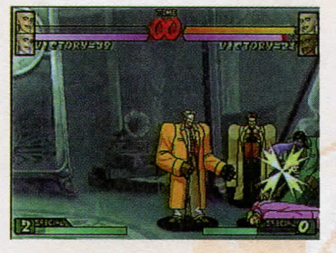
1）跳起攻擊→站立攻擊→MAX SPARKLER

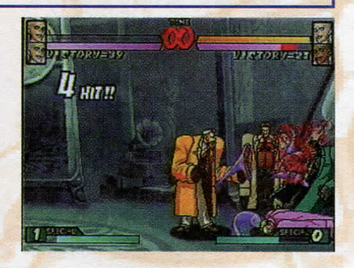
2）跳起攻擊→站立攻擊→MAX COMBO ORIGINAL

3）MAX SERVANT→DASH SPARKLER

4）MAX SERVANT→MAX DRILL

5）MAX SERVANT→MAXIMUM SERVICE→DASH SPARKLER





CPU戰

對天神橋 筋六

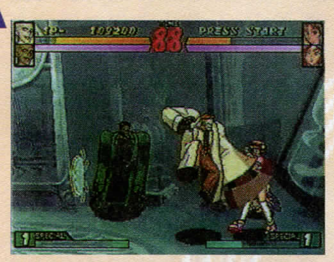
因為他的一招一式都是很慢，所以若使用快攻的話特別見效，大家大可以使用招式1來對付他，這樣的話就可以很快便打倒他。

對雪上 火澄

對付這個速度極高的人不宜作一些太過複雜的連續技，筆者提議在地上與他戰鬥，利用→強P→MAX SPARKLER來應付他，這是會輕易地擊中他的；有一點要留意的，就是當他跳起的時候不要使出這一招，否則很容易遭受反擊。

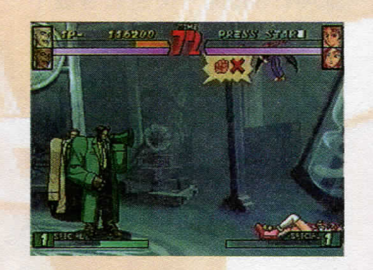
對花小路 POPURA

對花小路的話，是可以跳過去向她攻擊的，但是一定要用強P來於空中攻擊，否則是十分容易被反擊的，若能夠擊中她的話，待她一起身的時候就立即使出招式1來向她狂攻，她大多數會難以招架的。



對乙霧 REMI

在對付她的時候可以使用MAXIMUM SERVICE，就算她一開始擋了的話，她亦很有可能會中往後的蟲，當一看見她中了蟲的話，就盡快使出DASH SPARKLER，一旦她中了此招的話，是會受到十分巨大的傷害的。



對 LARRY LIGHT

因其攻勢猛烈且常以DRIVING DRIBBLE來COUNTER你的攻擊，令到攻擊他時無從入手，最多是可以使用→強P的搖搖來打他數下，不過大家可以好好利用招式1、2及3，擋了DRIVING DRIBBLE後反擊就會比較安全，若有SPECIAL的話亦可以使出MAXIMUM SERVICE。

對 CHRIS WAYNE

他的戰鬥意識同樣十分強，同時亦常常懂得用ROLLING CANNON來COUNTER你的招式，所以戰法同樣是與LARRY一樣，利用1、2及3來向他的招式截擊，這是可以慢慢地將他打倒；大家亦可以同樣利用MAX SPARKLER來截擊他，這亦是最直接了當的方法。

對 M.A.D

由於大家的攻擊能力相若，所以難以之前的方法來擊倒M.A.D，筆者在此提議在遠距離時使用MAX SERVANT，然後立即使用MAX DRILL狙擊；當能源消耗至二分一時便最好立即換人，讓角色能夠暫時退下火線回復一下能源；在近身的時候，亦可以用MAX SPARKLER作截擊。

對 SOLIS R8000

對付她只要屈她到版邊然後使出MAX SPARKLER，待打DOWN了他之後，可以按重攻擊炸她，然後再用MAX SPARKLER攻擊她，打DOWN了他後，再用炸彈炸她，不斷循環使用的話，就可以輕易打敗她。

對豪血寺 梅 & 豪血寺 種

梅&種是着重埋身戰的角色，她會時常使出腳技後再用威嚇顏攻擊，這往往令人無從入手，唯一取勝機會就是要給她一記重創，然後再用強連續技來攻擊她，例如MAXIMUM SERVICE→DASH SPARKLER這一招是十分強的招式，若在中距離時使出的話，可以一次過給她很大的傷害；另外要注意的是不要讓她換出同伴，否則會陷入苦戰。

對 FALCO

對付FALCO時，使用招式3是十分有用的，因為他的FACE OR BACK及DASH FACE OR BACK都會令你難以埋身向他攻擊，若在遠距離的時候使出這一招更是可以一次過給他一個重創的；在打DOWN了他的時候，再一次使用MAX SERVANT，然後再用DASH SPARKLER，不斷的使出這一招的話，就可以輕易打敗他了。

對 GARTHEIMER

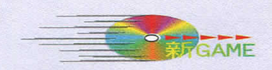
雖然他的攻擊力強，但其實當一看見他過來的時候，就可以立即使出MAX SPARKLER來作為截擊，在一看到有機會的時候，可以使出MAXIMUM SERVICE，然後盡快使出DASH SPARKLER或MAX DRILL。

對 BRISTOL

由於不能夠擋着後反擊，而且BRISTOL的攻擊實在太快，所以唯一的應對方法就是找機會使出MAXIMUM SERVICE，然後配合MAX DRILL或DASH SPARKLER，當沒有能源的時候便換另一人出來接力；沒有SPECIAL的話就唯有用MAX SPARKLER來截擊他的攻擊。

對 BRISTOL-D

他的攻擊遠而判定大，所以最佳的方法就是在遠距離的時候使出MAX SERVANT，然後立即使出MAX DRILL來狙擊，當打DOWN他的時候就繼續使出MAX SERVANT，然後立即使出MAX DRILL，不停出這招就可不費吹灰之力勝出。



SOLIS R8000

人物特性： 她是個在各方面都很平均的人，雖然通常技的攻擊距離不遠，但必殺技攻擊距離不俗，其中以STUN PLATINUM來作為封位更為「殺食」。

建議使用的通常技

跳起攻擊： 強P／強K

站立攻擊： 強P／弱K

蹲下攻擊： 弱P／強P

基本連續技：

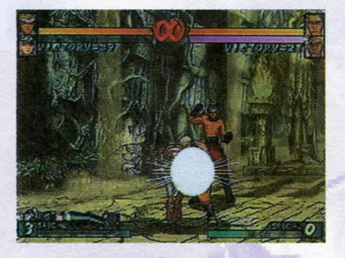
1）跳起攻擊→站立攻擊→STUN BULLET

2）跳起攻擊→站立攻擊→GIA LATER

3）跳起攻擊→站立攻擊→ABSOLUTE BEAT

4）跳起攻擊→站立攻擊（弱K）→站立攻擊（強P）→ABSOLUTE BEAT

5）跳起攻擊（重攻擊）→蹲下攻擊（重攻擊）→SOLIS MULTIPLIER

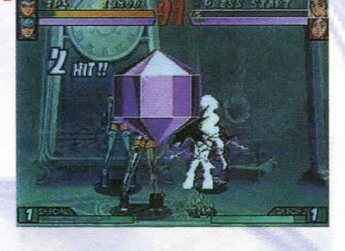




CPU戰

對花小路 POPURA

由於她常常以埋身攻擊為主，所以大家若使用STUN PLATINUM的話，她就會呆一會或中此招，這時大家可以使出一些連續技，如招式1、2及3等，只要不停的利用這一招，她就會很快被打倒。



對乙霧 REMI

她的攻擊雖然利害，但若使用STUN PLATINUM後再跳去用招式2或3她就會照單全收，待她起身時可以使出ABSOLUTE BEAT來屈她，一直使出這招必殺技，待她暈了就使出SOLIS MULTIPLIER，這樣她就會很容易倒下來。

對 SOLIS R8000

CPU的SOLIS因為戰鬥意識十分強，故各位可以使用跳起攻擊→STUN PLATINUM（弱P）來屈她，只要不停使出這招她便毫無反擊意途，有時候亦可以使用GIA LATER來攻擊她，這麼可以間中給她一個較大的傷害。



對 M.A.D

由於他的攻擊判定大及攻勢太過猛烈，所以每一招連續技都難以傷到他，所以各位可以GIA LATER來截擊他的招式，而使用援護攻擊後再跳過去使用連續技也是一個可行的做法。在一有機會的時候，可以使用SOLIS MULTIPLIER來給他一個大傷害，這就不致於陷入苦戰了。

對 LARRY LIGHT

因為他常常以DRIVING DRIBBLE來COUNTER你的攻擊，所以各位可以再多加利用STUN PLATINUM來作封位，令他呆滯一會，之後立刻跳過去用弱攻擊，再立即使出弱的STUN PLATINUM，這樣就可以令他不停的擋着，就算他反擊，他亦會不能動彈，同時唯有這一招才可以安全打倒他。

對 CHRIS WAYNE

他與LARRY一樣，攻擊的意識十分強，所以大家可以使用招式一或單以STUN BULLET來不停向他攻擊，這樣就可以傷他一定程度，在可以使出SOLIS MUTLIPLIER的時候，就可以使出這一招來給他一個大傷害。

對天神橋 筋六

他的攻擊由於較慢的關係，所以使用招式1、2、3或4都可以成功的擊中他，但要注意的要點，就是不要在地面時於他正面使用連續技，否則很多時會給他的通常技截擊，而且不要拉遠距離戰鬥，否則他會用春來封妳的攻擊位置。

對雪上 火澄

他是一個動作很快的人物，所以要追着他來攻擊是十分難的，因此若不停使出STUN PLATINUM來封位他就會頻頻中招，若有機會的話，可以使用SOLIS MULTIPLIER來給他一個大傷害；若在他被打DOWN了的時候，就用ABSOLUTE BEAT來待他起身作攻擊。

對豪血寺 梅 & 豪血寺 種

雖然豪血寺 梅&豪血寺 種的攻擊速度快，但是若跳過去能夠成功攻擊到她的話，就可以使出招式3或4來給她巨大的傷害，這就可以輕易打倒她了；在遠距離的時候，可以使用STUN BULLET來作遠距離的攻擊，令她無法埋身攻擊。

對 FALCO

他的BLUFF SHUFFLE、FACE OR BACK及DASH FACE OR BACK的攻擊位置太廣，所以在攻他的時候都比較難，唯有找機會跳過去後使出招式5，給他一次巨大的傷害，又或者使出ABSOLUTE BEAT來給他作猛烈的進攻。



對 GARTHEIMER

由於GARTHEIMER實在太喜歡衝過來向妳攻擊，所以在遠距離的時候可以立即使出STUN PLATINUM來等他衝過，待他一中了這一招的時候，就可以單以重攻擊來攻擊他，單是以這一招，就可以輕易打敗他了。

對 BRISTOL

他的攻擊快而且收招沒有虛位，所以唯有依靠跳過去用連續技來對付他，當他一被屈到畫面邊，就使用STUN PLATINUM來待他中招，若他一中這招的話就立即使用SOLIS MULTIPLIER來給他一個巨大的傷害。

對 BRISTOL-D

他的攻擊大部分都是着重遠距離，而且難以向他作正面攻擊，所以大家要先跳過去他的頭頂，然後立即不停使出招式3或4，這樣他就會不停中此招；當攻擊至他暈了的時候，各位大可以用招式5；當然，若大家太遠距離的話，一定要待他走過來才向他攻擊，盡量迫他在畫面邊才進行攻擊。



祖尼狄卡之貓

文：小健健



給香港機迷的話

TAKARA 鈴木新一先生



《祖尼迪卡之貓》是個充滿神秘色彩歷險遊戲，尤其是在音樂方面錄音質素非常之高，而遊戲的音樂CD亦已發售。希望大家在享受遊戲之餘品嚐一下當中音樂。

穿梭在各時空的追貓少女之冒險開始了！！

在上一期中，TAZ君就為大家簡單地介紹過這隻名為《祖尼狄卡之貓》的AVG.。然而來到了今期，攻略此GAME的責任就落在筆者手上。

唔，其實這可說是一隻「本格派」的AVG.，玩者是以一個主觀視點在一個由多邊形構成的空間內冒險，從中還要搜尋不同道具，來幫助自己去過版。而遊戲的故事背景，及好一些主要的登場人物已於上期介紹過，所以筆者會單刀直入的進入遊戲的攻略文章。

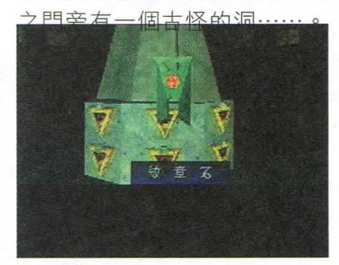
WELL，廢話少說，冒險正式開始吧！！

1. 教堂內的冒險：

當遊戲一開始，玩者就已在一所教堂內，而且眼前也有好一些TAZ君稱之為「人柱」的東西，其實這可是教導玩者進行遊戲的「指導員」。而他們所講的內容大致是教導玩者：「『バジルの葉』是一種可以回復體力及增加滿腹度的道具」、「當玩者進入一些黑暗的地方時，可用『松明』這東西來照明」、及『クミンの葉』是一種可解毒的道具來」等等這些玩本遊戲的基本知識。另外，玩者也可以在人柱的旁邊找到「松明」、「バジルの葉」及「クミンの葉」，WELL，好好的收起它們吧，因為它們對日後的冒險很有幫助。

取過這些道具後，就可以跑到這個教堂的最上方，那處有個祭壇，可供SAVE。而在它後面則有一扇門，WELL，跑進去吧。而在這扇門後面則有一座天球儀，而這就是送玩者到各時空的機器。而在這機器之前，就有一個紋章及一個貓型的羅盤（コンパス），然而除了這些外，可沒有甚麼東西了，還是跑大廳再看看有甚麼門可入去的吧。然而經過筆者的找尋後，原來地圖中A點之門竟有一個古怪的洞……。

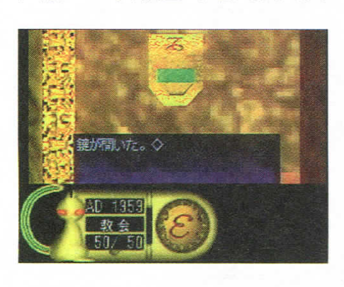




2. 在教堂中找尋必要道具：

WELL，剛才玩者可不是找了一個紋章的嗎？就在這處用一用吧。當玩者一用之後，此門就可以打開，而入面可是一個廣大的房間，而且還有一些道具可給玩者取走的，它們分別是一張教堂的地圖及兩支「バジルの葉」。當玩者取得教堂的地圖後，可要立即將它放在羅盤中，以方便自己繼續冒險。當玩者拾過道具後，就可去四處跑的去了解這個大房間。原來這房間大部份門是仍未能打得開的，不過在B點及C點則有條樓梯可跑上去2樓，WELL，還是快快跑上去瞧瞧吧。原來在教堂的二樓只是一個結構簡單的房間，入面除了有一些「補品」外，更有一些會跟你談話的油畫（?!!）所以玩者跟油畫們談話過及取走所有道具後，就可返回教堂地下一階。唔？那跟着玩者可要跑到哪裏呢？大家只要去到地圖1.中的D點，可會發現有條路是可以讓玩者通去下一層的，那不用說的當然要跑下去啦。

下到去教堂的地下一層，基於光源不足的關係，所以玩者可要使用「松明」這道具來照明。否則，玩者可會因看不見前路而跌進深淵，而且還會立即GAME OVER的哩。不過筆者卻試過將電視機的光度較強都有差不多的效果。唔，真不可思議。







3. 教堂地庫的冒險：

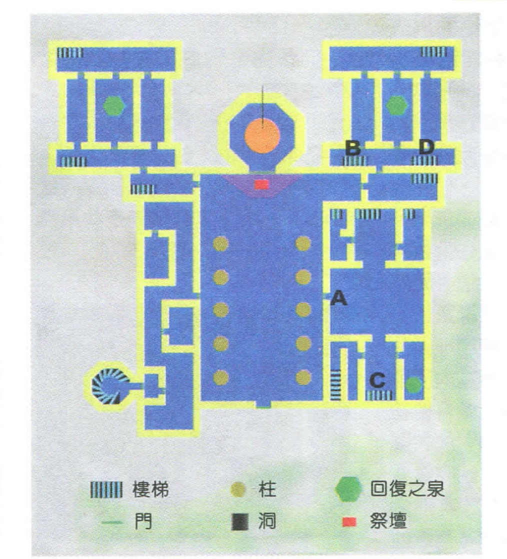
而在這個地庫的地板中，玩者會拾到一株「バジルの葉」及一件「松明」道具。不過玩者來到E點時可要小心，因為那處是一間毒氣房，一入去就會立即GAME OVER（有毒氣室的教堂？！）。當玩者去到F點後，就會發現阿祖尼狄卡就在這處！！不過當然是「阿崩叫狗、越叫越走」啦。不過在其身邊可有大量道具可給玩者，分別在一個寶箱內的天球儀碎片（かけら）、還有旁邊的一張地圖及一件「バジルの葉」道具。當玩者取過這些後，就可在G點跑回地下。而在那處有的門就只有兩扇，而且有一扇是不能打開的，那麼聰明的讀者應該知道怎辦吧。

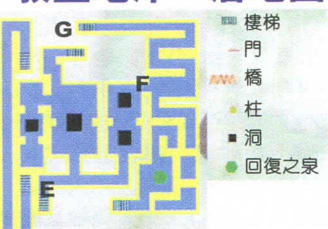
拉過在門邊的手掣，旁邊的門就可打開。而門後還有一株「クミンの葉」，而現在玩者身處的地方，就是教堂的中心大堂，亦即是遊戲開始時的地方。而玩者現在要做的，就是跑去天球儀那處（唔，安全計還是先SAVE較為好），再使用那個天球儀碎片。跟住不可思議的事就發生了，一道白光照耀在眼前。再在一瞬間的，玩者已被捲進另一個時空去！！現在玩者再不是在這個古怪的教堂中了，而是在一個名為「預言者之島」的地方，時間為公元1543年！！（嘩，好驚呀）





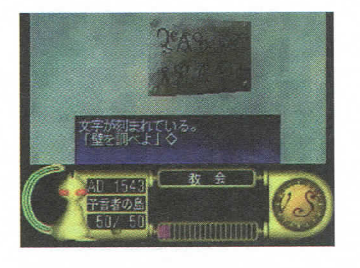






4. 預言者之島的冒險：

唔，當玩者來到了「預言者之島」後，就會來到一個窄窄的房間中。而在玩者面前可有塊石刻，而這石刻就會叫大家「去調查牆壁」，照做吧。不過在此之前，玩者可以取走寶箱中的「バジルの葉」。而玩者只要調查一下寶箱旁的牆壁，它就會自動升起！！而且入面還有一個手掣的啊，那當然將它拉下啦。當玩者拉低這個機關後，房內的另一扇門就可打開，而玩者亦可從這處跑出去。當跑到出去後，就會發現原來這處也是一座教堂來，而且在這教堂的大堂內還有一位男子呆呆的坐著。上前交談之際，方知這位大叔名叫聖日爾曼伯爵，然而古怪的是，他知道亞莉斯因尋貓而來到這不可思議之地的事，而且還指導她若想尋回祖尼狄卡的話，可要先在村中找尋一位名為些米奧（シメオン）的預言家，而他可會對日後的冒險有舉足輕重的影響。說罷，還送了一對靴（レギオン）給亞莉斯。而玩者只要穿上它，就可按實「×」鍵來快跑之。唔，它可真能替玩者省回不少移動時間哩。而取過它後，這位聖日爾曼伯爵就像幽靈般消失在玩者面前。而玩者亦要開始在這島內的冒險。



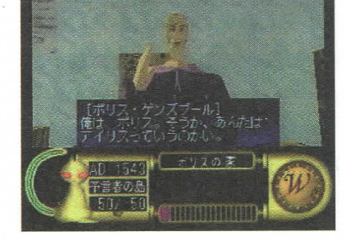










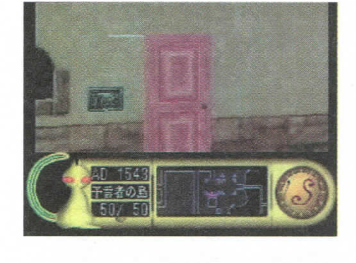
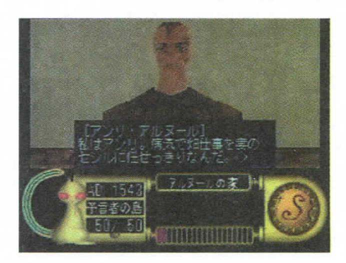


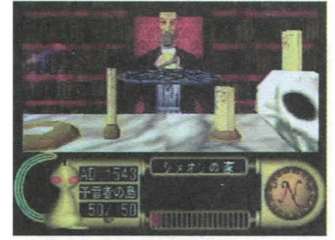


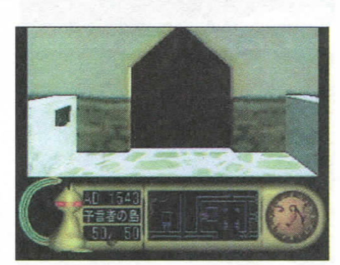
5. 找尋預言者些米奧：

當這個聖日爾曼伯爵消失了後，玩者就可以離開這間教堂，向着這個大得可怕的預言者之島冒險去。而跟據聖日爾曼伯爵所說，玩者第一件事就要找尋那位預言者些米奧。但，他又究竟身在何方呢？唔，經過筆者一番找尋後，發覺此君就在地圖內的A點大屋內。呼，就跑去問問吧。不過在去之前，有樣東西是要玩者留意的，就是使用地圖的問題。其實玩者早在教堂內已取到這裏的地圖，不過玩者可要在島中心之山岩中才可將它放在羅盤內（唔，很古怪）。說完這些後，可以去預言者些米奧那處了。然而從他口中得知，最近他有三件占卜的重要道具被人家偷去，它們分別是「運命之錘」（運命の錘）、「真中之棒」（真ちゅうの棒）及BRANDYSHAKE（ブランシェ）若果亞莉斯能替他找到這三種東西，他就會助她返回現實世界。（一個很懂得利用人的傢伙！！）WELL，還是開始找尋吧。

首先，玩者可先在到地圖中的B點的地方，這裏有間小屋，跑進去吧。原來內裏住了一名名叫亞里的大叔，相談之下，發現他的家有一隻銀造的碟（銀の皿）。唔？莫非這就是些米奧所不見了的占卜道具？



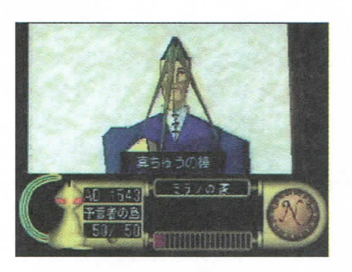

6. 占卜道具的下落：

跟着，亞莉斯便將那隻銀造的碟取走之，再拿到些米奧處。不過非常可惜的，這個使人竟說這並不是他用來占卜的道具，只不過是一隻普通的銀碟！！還要亞莉斯將這隻銀碟交還給亞里，繼而繼續找尋其他道具，WELL，唯有照做吧。將銀碟交給亞里後，就可繼續在島內其他地方之冒險。

不過要小心，就是玩者要時不時在島中心的「回復之泉」喝水。這是由於亞莉斯姐姐會隨時餓起上來。而她一餓，其HP就會跌得很快。所以玩者可以時常喝「回復之泉」的泉水以保持其滿腹度，以保小命。

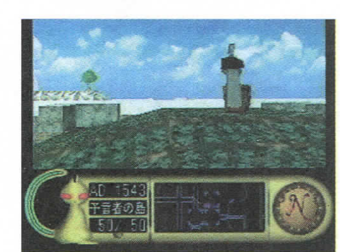
跟住玩者就可來到地圖C點的地方，原來這處又住了一名名為莫拉的大叔。然而只要玩者跟他談話兩次，他就會將那件占卜用的道具—「真中之棒」交給你！！（唔？莫非是你偷的？）不過不理那麼多了，還是快快將它交給些米奧吧。

當亞莉斯將這個占卜道具交給些米奧後，他就提供第二個提示給你。原來還未找到的兩件道具皆在一個滿是怪物的島內。亦即是說，玩者就要去到島上，將餘下的道具也取回來。不過問題就出現了，究竟怎樣才可去到這個怪物島呢？











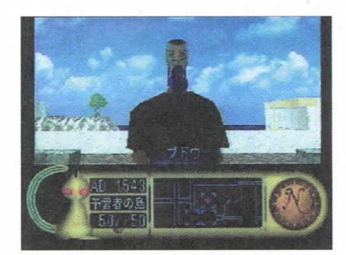

7. 往魔物島前的準備：

WELL，以現在玩者的配備，前往魔物島是不大可能的。然而亞莉斯行行復行行，來到了全島最東南面的一間小屋（即地圖上的D點）。這處住了一名名為艾度格的老人，原來在他年青的時候可是一名愛冒險的少年，不過現在年事已高，沒有再四處闖了。然而又從他的口中得知，他好像有甚麼地圖似的。會不會是魔物島的地圖呢？不過這世界是沒有不勞而獲的東西的，這位老人想吃如西瓜般大的葡萄（ブドウ）啊，WELL，那即是說亞莉斯可要替你找回來吧？

在島內找呀找，終於在地圖的E點找到一位名叫西絲露的女性。原來她可是艾度格的孫女來的，只要跟她談話兩次，那麼她就會託你將一株如西瓜般大的葡萄交給她的爺爺（即是艾度格）。如是者，亞莉斯就拿住這株葡萄去到艾度格處。

當亞莉斯將葡萄帶到艾度格處時，他就真是將那魔物島的地圖交給你。不過他就向亞莉斯提出些勸告，原來要攻進這個魔物島迷宮是必要跳落一些洞穴的。然而若不想一命嗚呼的話，可要穿上一件名為（カザツク）的冑甲，那麼當亞莉斯掉進洞穴時可不會即死，只不過是會被扣一半體力……。

















8. 向魔物島進發：

不過非常可惜的，這件冑甲及那魔物洞穴的地圖都留在那魔物洞穴中！！（噢，你這冒失鬼）所以這些東西可要亞莉斯自己在洞穴中找了。

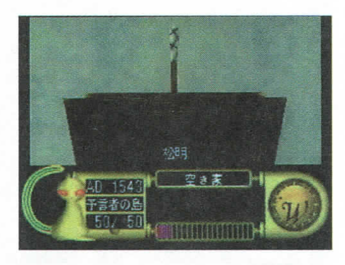
得到了這些情報後，基本上亞莉斯就可以前去魔物島。不過在此之前，亦可以在島內找找哪處有甚麼珍貴道具。唔，好像在島的最西南之地方，是有一條架在海岩上的窄石橋，可在這處拾到一株（バジルの葉）及一件銅礦（銅のナゲット）不過它可不能穿上身的，而是用它來換取其他道具的。至於在哪處可以換到呢？其實就在F點的小屋中，會有個名為波里斯的男子，問你是否願意將銅礦換成松明。然而換不換可要玩者自己自行決定了。

除此之外，在地圖的G點及H點這兩間空屋皆有一些寶箱在此，尤其是在H點的那間，一定要去，皆因那處有（バジルの葉）兩株及松明一支。噢，非常豐富哩。

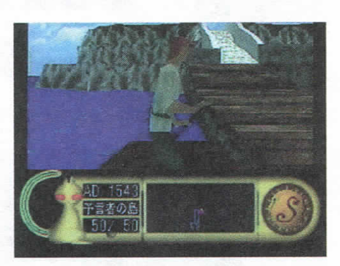
當玩者取過這些道具後，就可以向島的右上角進發，那處會有個碼頭，而且還有位船夫及其小木船。但當亞莉斯第一次跟他談話時他是不肯載你過海的，故此玩者亦要跟他談話兩次，方可去到魔物之島。

















9. 勇闖魔物洞穴 :

亞莉斯終於來到魔物島了。不過在跑進去洞穴之前，玩者可要在島的四周繞過圈，因為是會有（バジルの葉）拾到的。而拾過補品後，就可闖入迷宮中。不過玩者入到迷宮時，因沒有地圖的關係，故會很容易迷路。所以玩者第一件事就是去I點取得這個洞穴的地圖。取過它後，萬事就變得易辦了。玩者就可以去J及K點取走兩株（バジルの葉）。跟住，玩者可要跑到去L點，取走必要的甲冑（カザック），WELL，當然要立即穿上它啦。之後就可以去M點。在這處，亞莉斯就會再次遇上一名名叫卡里奧斯多羅（カリオストロ）的人，而他原來是來這處尋寶的。當他説了一些瞧不起亞莉斯的話後，就像幽靈般消失在眼前。WELL，不要理了，前面有個洞，就跳下去吧！！不過在跳之前玩者可要確定自己的體力超過一半、而且還已穿上甲冑（カザック）。

落到下層後，玩者可先到N點取走一株（バジルの葉）及一條非常重要的鎖匙（オール）。取過它們後，就可跑去祭壇來個SAVE。不過在祭壇之前，聖日爾曼伯爵就會在亞莉斯面前出現。不過他可不會給玩者太大的幫助，只是説甚麼前面的路非常危險罷了。





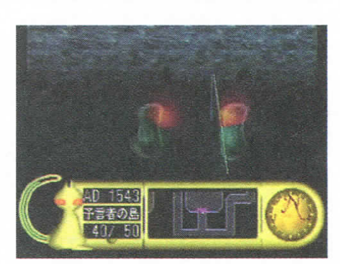












10. 打倒魔物山洞內的魔物

跟住玩者就可前往O點，並會發現該處有扇門，而且在此門之前還有那占卜道具「運命之錘」（運命の錘）。但這扇門又可怎樣打開呢？剛才玩者不是拾到一條鎖匙（オール）嗎？用它打開吧。

不過這通過此門之前，玩者可要跑回祭壇處，因為這時聖日爾曼伯爵就會再次出現，還會將一支炎之弓（炎の弓）交給亞莉斯。而玩者就要以這武器去攻擊在P點的魔物。

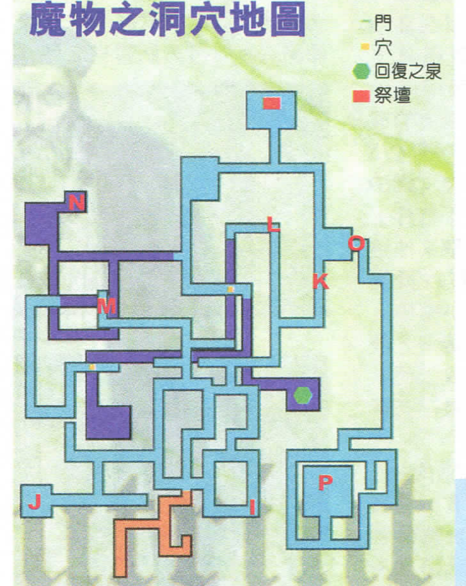
而攻打這魔物也不要太高的難度，只要玩者竄入山洞之內部，再按「L2」及「R2」去控制發射箭的高低，再按「口」鍵來射魔物的兩隻眼睛。而此魔物大約中了十支箭就會身亡，而玩者也可以取走最後一件占卜道具—（プランシェ）。

當玩者取走它後，就可返回祭壇，而聖日爾曼伯爵已經在那處等你。而且還會送你一個較大的袋，而此袋則可放更多的道具入去。跟住他亦會把亞莉斯送回入口處。

來到此時，亞莉斯就可乘船返回預言者之島，把那兩件占卜道具交回些米奧。而他亦會守諾言的將一塊如鐵餅般的六芒星紋章—「預言之紋章」（予言の紋章）交給亞莉斯。而亞莉斯就可用它開啟這島上那教堂唯一還開不到的門。繼而返回現在之世界。

不過在返回現在之前，大家可有留意之前有些寶箱是上了鎖的嗎？其實它們皆可用鎖匙（オール）開到的！！故玩者不妨打開它們才離開此世界。



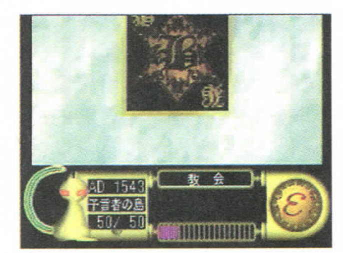


11.在教堂內的第二次冒險：

幾經辛苦，終於從預言者之島返回現實世界中之教堂。而亞莉斯「降落」的地點，就是在下版地圖中之A點處。而且在身後還有一個回復之泉，故不妨喝口水才繼續冒險旅程。然而在回復之泉之前，就有一塊長方形的紋章，那當然要將它拾走啦。拾走它後，就可拉一拉掛在牆上的手掣，那麼旁邊的門就會打開，繼而離開這個房間。而當亞莉斯來到地圖的B點時，就有一個被鎖上的門，而要打開此門也十分簡單，就是利用剛才拾回來的的長方形紋章！！而亞莉斯亦可通過此門，到落去教堂地庫一層的另外一個部份。不過在落去之前，當然最好先來個SAVE啦。

一落到去這部份的地庫一層，亞莉斯其實就在地圖的C點處。而這個迷宮的最大特色，就是有很多隱藏的門，而且還需要玩者落到去教堂的二層地下去拉手掣，所以路程也是不短的。唔，首先，玩者可要來到地圖中的C點。而在門旁已有兩個寶箱了，而內裏就已藏有一粒(グランベリー)，而這是一種可以提高亞莉斯體力上限的補品來，而旁邊的寶箱所藏着的就是一件名為(キャッツアイ)的眼鏡形防具，是用來戴在頭上的啊。

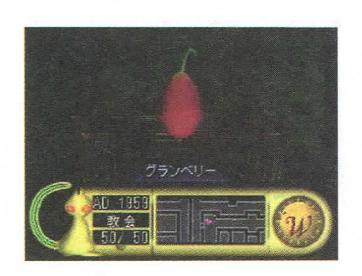


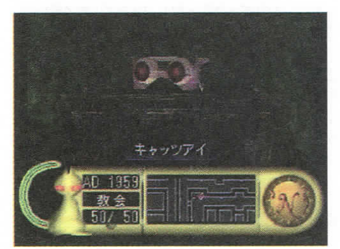














12.隱藏門之謎

跟着玩者還可以跑到E點，取走一粒名為（イチジク）的補品及一雙布鞋（布のサンダル）、而前者的作用是可令亞莉斯的體力100%回復，而副作用就是會中毒。而後者則是一件穿在腳上的防具來。不過玩者可不要心急離開，因為在你的旁邊可有一扇隱藏的門，快快去調查一下吧！！如果把這扇門開了，就可以跑進迷宮的中心位置，而且內裏還有大量寶物等着你！！它們包括3株（バザルの葉）、2株「クミンの葉」及2支松明。噢，如果來不到取走它們可是十分浪費啊。

「中飽私囊」後，玩者就要跑到去地圖中的F點處，因為那處會有個手掣，只要玩者將它拉低，那麼在遠處的一扇門就會自動打開……。

唔，當玩者拉過手掣後，就可以經過D點的門，跑回去迷宮的外圍迴廊。WELL，跟着玩者又應去哪裏呢？進入去地圖G點的房間吧，這裏會有一株「クミンの葉」。不過玩者又不要急着走，忘記了這是一個有大量隱藏門的迷宮嗎？只要調查一下旁邊有不同顏色的牆，那麼牆便會打開，而玩者則可取到一株名為（ローズマリー）的補品。而這補品的作用就是可以解毒及回復亞莉斯50%的體力。而只要亞莉斯再跑去旁邊的牆……。



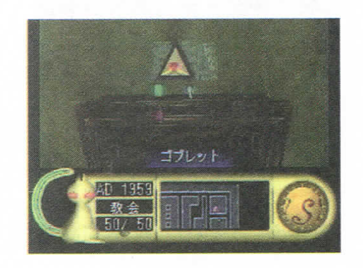












13.地庫二層之冒險：

再作調查的話，就可以將此牆打開，取坎在入面的一粒（グラベリー）。然而只要玩者取過它後，就可沿G點的路離開。離開後，玩者又可以去到迷宮的另一邊，即是地圖中的H點。這間房間內是藏着一株（ローズマリー）的。而且在此的前面還有一個洞，雖然現在亞莉斯有一件穿上它後就算跌落山洞也不會跌死的胄甲，但玩者也不要跌進去，因為一跌進去就永遠返不到上來，直至GAME OVER為止……。

WELL，基本上這個迷宮的上半部份玩者已經攻略過，故可以跑到下半部份闖闖。唔，一下到去。玩者就可以去一去地圖中I點的地方，那裏亦會有一株（ローズマリー）的。而只要玩者又照版煮碗的向着牆壁調查，就可以跑到旁邊的房間，取走一株「クミンの葉」。不過玩者有否發現在地圖上，此房間的上方還有一間房的呢？但在這裏是不能進入的，怎辦呢？要玩者跑到地圖的J點，再調查那裏的牆壁，即可通過之。而玩者就可以在內裏取走一種名為（ゴブレット）的防具，而它是戴在身上的，效果就是可以令亞莉斯的攻擊及防禦力提升。

















14.被毒所包圍的寶箱：

當玩者取過這些後，就可以跑到地圖中的K點。跑進去後，內裏可有兩株「クミンの葉」以供玩者拾之。之後就可以去到房間的右上方的樓梯，開始教堂地庫二層的冒險。

當玩者落到去地庫二層後，就會發現先己身在地圖中的N點位置。而且迷宮的外圍也是有一個迴廊圍繞着的。不過玩者有一點要非常小心，就是在地圖中O點這個廣闊的空間，可會有很多被綠色泡泡所包圍的寶箱及出路。其實這些綠色的泡泡是「毒」來！！當亞莉斯一經接觸後，其體力就會急速下降！！所以玩者絕對不要強行硬闖。而且就算玩者能行近寶箱也好，也會因沒有鎖匙而開不到。所以在現階段來說，這些東西對玩者來說是沒有意義的！！

WELL，那麼應該怎辦呢？其實玩者應該跑到地圖中的L點，那　有一塊不同顏色的牆，一經調查之後又會被打開，那當然要跑進去啦。跟着玩早又可以跑到地圖中的M點，那處又有一張不同顏色的牆，一經調查後又可以跑入去，而內裏可會有一塊藤盾（キュン），而這當然是一種防具來的啦。之後還可以跑到去地圖的P點處，取走一株「クミンの葉」。

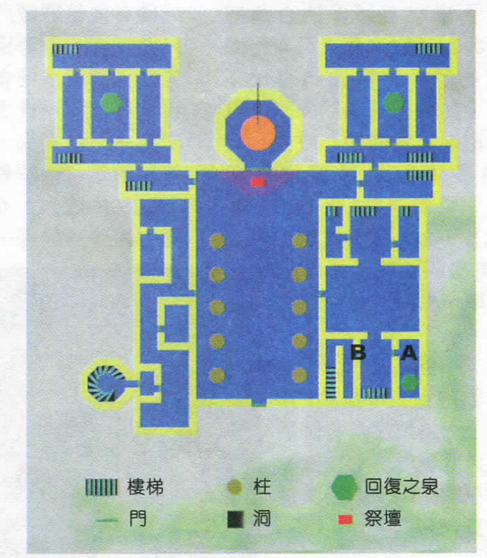








教堂地下之地圖



15.第二塊天球儀碎片

跟着，玩者就要跑到去地圖的Q點位置，那裏亦是有一扇隱藏門的。調查後再跑進去，就會發現這房間的盡頭又有一個手掣。那不用說，一記將它拉下來。那麼在遠方又有一扇門被打開了。（應該是在上一層才對）如是者，玩者在教堂地庫二層的冒險亦暫時完結，可以從地圖N點的樓梯跑回地庫一層的地方。

當玩者跑回上去地庫一層後，就會發現在地圖R點的那扇門打開了，那當然要跑進去啦。而在內裏，玩者就會發現第二塊天球儀碎片（かけら）。然而在此房間內，除了這塊天球儀碎片之外，好像甚麼也沒有了，還是離開吧。不過當亞莉斯一踏出這房間時，就發現祖尼狄卡在她眼前出現。不過祖尼狄卡又是不理會其主人的呼喚，又不知跑到哪裏去了。然而現在有另一塊天球儀碎片，那即是說亞莉斯又可在天球儀之前使用它，繼而又跑到別的世界處冒險嗎？

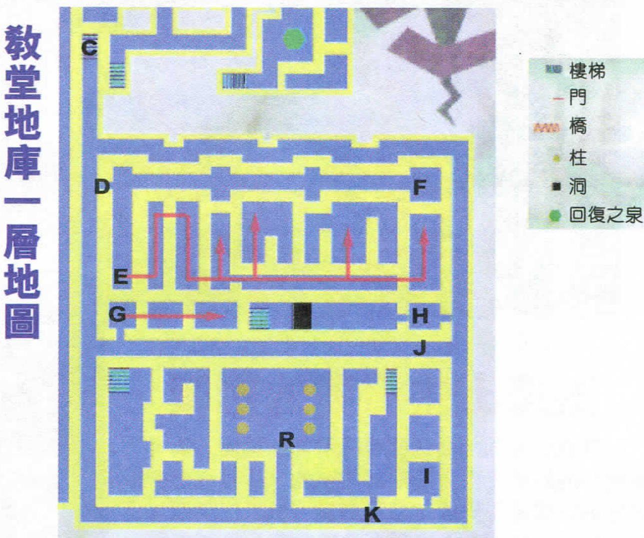
唔，不過在開始另一個旅程時，筆者有點點東西要補充。就是當玩者第一次跑進去教堂地庫一層時，有些寶箱可不是還未能打開的嗎？不過現在因取到一條鎖匙（オール）令某些寶箱可以開到。而玩者再來這裏的話，就可以得到一雙「皮手套」（皮の小手）。











16.霧大陸之冒險：

取過「皮手套」後，玩者就可在天球儀前使用那塊「天球儀碎片」。那麼又是在一道白光之後，亞莉斯就會被捲進一個名為「霧大陸」（ムー大陸）的地方，而時間居然是公元前12680年！！

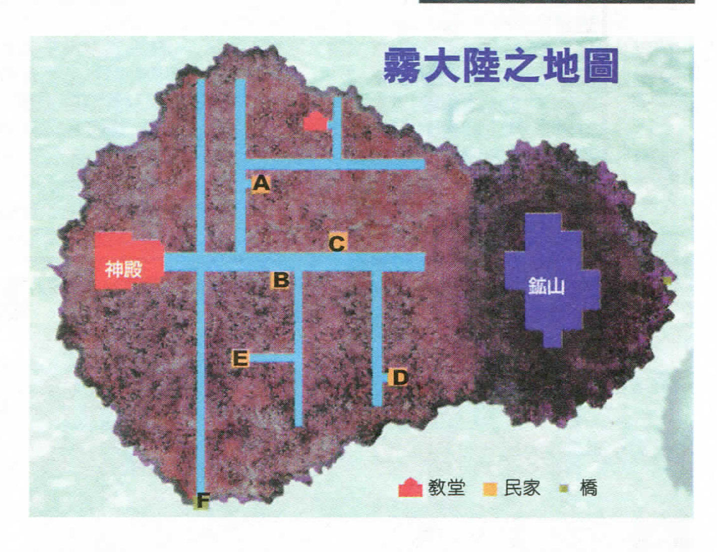
在亞莉斯「降落」地點，原來又是一所教堂裏的一間小房間。而在旁邊的房間中，玩者就可以拾到這個「霧大陸」的地圖。

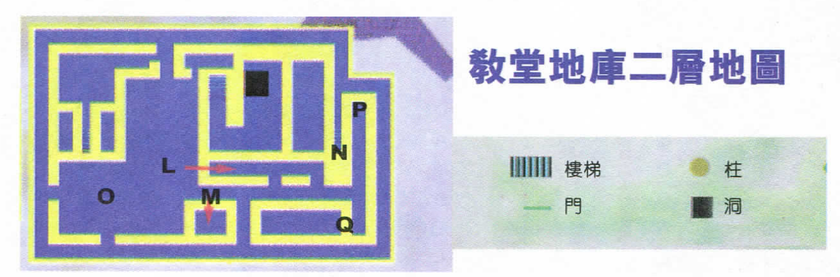
當玩者拾過地圖後，就可以跑出去教堂的中央處。不過，今回可沒有聖日爾曼伯爵在此了，故還是在SAVE過後，跑出去開始冒險旅程吧。

WELL，原來這個所謂「霧大陸」的構造可比「預言者之島」更為簡單，而且整塊大陸就只有5間空空如也，不只沒有人，連狗也沒有一條的空屋、一座神殿及一間教堂。（唔？！這樣就稱為大陸？！！）不過每一間空屋都有道具藏在那裏的。

在地圖中，A點的屋內有（バジルの葉）一株、B點的屋內有（ローズマリー）一株、C點的屋之櫃內有（バジルの葉）一株、而在D點的屋內就有一株（ローズマリー）、而在E點的屋內，則有一株（クミンの葉）。

然而在這處的神殿還是未能進入的。那麼，玩者又應去哪處繼續冒險呢？原來在地圖的左下方（即是地圖的F點），是有一個碼頭在此的。不過亞莉斯可不是在這處乘船，而是坐潛水艇。目的地就是那遙遠的礦山……。



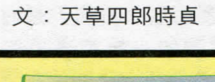








EBEROUGE戀愛物語



曾於第47期介紹過的《EBEROUGE戀愛物語》終於推出了。遊戲的玩法有一點兒像《心跳回憶》，除了要不斷學習外，還要去結識一些女同學，而這些女同學對你的好感度，是視乎你的興趣及特定的成績而變；由於之前介紹過遊戲故事，今次就教大家怎樣去玩這一隻歷時五年的遊戲吧！





選擇出生日期的影響

其實，不同的女角都會視乎你的星座，而令到她對你的好感度更容易增加或減低，所以在遊戲一開始的時候若能夠選定目標的話，就可以參照以下的相性表，令到追求的的女角更加容易投懷送抱。

行動	日數	上昇的能力	減低的能力
武術	1	體力、技能	狀態、治癒魔力、武術魔力、創造魔力
部活動	1	不定	不定
文系	2	文系知識、感性	狀態、體力、技能
理系	2	理系知識、治癒魔力	狀態、體力、感性
藝術	3	感性、創造魔力	狀態、體力、技能
治癒魔法	3	治癒魔力、體力、理系知識	狀態、技能
武術魔法	2	武術魔力、體力、技能	狀態、文系知識、創造魔力
創造魔法	3	創造魔力、體力、感性、技能	狀態
靜養	1	狀態	體力、技能
探索	1	原則上沒有改變	原則上沒有改變

武術　部活動　文系　理系　藝術　治癒魔法　武術魔法　創造魔法　靜養　探索

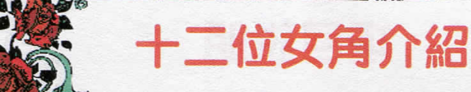
出生日期的星座

星座	日期
牧羊座	3月21日~4月20日
金牛座	4月21日~5月21日
雙子座	5月22日~6月21日
巨蟹座	6月22日~7月23日
獅子座	7月24日~8月23日
處女座	8月24日~9月23日
天秤座	9月24日~10月23日
天蠍座	10月24日~11月22日
射手座	11月23日~12月22日
山羊座	12月23日~1月20日
水瓶座	1月21日~2月19日
雙魚座	2月20日~3月20日

角色相性表

主角的星座	ノイシュ	モリッツ	カステル	フェルデン	コー	エルツ	リンテル	ユーロス	フォルラーツ	ミュラー	マリエン	ヘレン
牧羊座	E	B	A	D	C	E	A	C	B	A	D	D
金牛座	A	C	D	D	A	B	C	B	E	E	A	D
雙子座	D	A	D	D	C	C	B	E	A	B	E	A
巨蟹座	D	C	D	A	B	A	E	A	D	C	B	A
獅子座	D	B	A	E	E	C	A	D	D	A	C	B
處女座	A	E	E	B	A	B	D	D	D	C	A	C
天秤座	E	A	B	C	D	E	D	D	A	B	C	A
天蠍座	B	D	C	A	D	A	D	A	E	E	B	C
射手座	C	D	A	C	D	D	A	E	B	A	E	B
山羊座	A	D	C	B	A	D	E	B	C	D	A	E
水瓶座	C	A	B	E	E	D	B	C	A	D	D	A
雙魚座	B	E	E	A	B	A	C	A	C	D	D	D





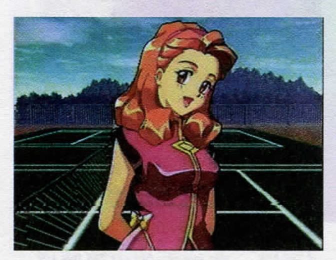
十二位女角介紹



イシュ
NOISCHE AMOLPHY
出生日期：12月26日
喜歡的花：粉紅色的花
所屬學部：歷史
趣味：讀書、學習歷史、
化石發掘
將來夢想：歷史學者

リンテル
RINDER VARKENN
出生日期：4月4日
喜歡的花：紅色的花
所屬學部：魔法
趣味：使用武術魔法、當煩悶
的時候找其他人發洩
將來夢想：對付惡人





カステル
CASTERE ANDALSIEA
出生日期：11月28日
喜歡的花：紅色的花
所屬學部：音樂、網球
趣味：唱歌、網球、
小飾物收集
將來夢想：成為歌手、與意中
人結婚



ユーロス
EUROSS PROMBANTH
出生日期：3月2日
喜歡的花：粉紅色的花
所屬學部：生物
趣味：幻想、通信
將來夢想：獸醫

モリッツ
MORUTES COLMARL
出生日期：6月12日
喜歡的花：沒有
所屬學部：沒有
趣味：散步、聊天、賽車觀戰
將來夢想：戀愛小説家



フォルラーツ
FORLARTZ GAMTORHM
出生日期：1月23日
喜歡的花：普通的花
所屬學部：科學
趣味：實驗
將來夢想：成為一個科學家





フェルデン
FERDENE MUTHEUCESS
出生日期：10月30日
喜歡的花：普通的花
所屬學部：文藝
趣味：讀書、作詩
將來夢想：書藉家



マリエン
MARIANN REATHLING
出生日期：9月11日
喜歡的花：紅色的花
所屬學部：水泳
趣味：WINDOW-SHOPPING
將來夢想：超級模特兒

コー
COH DAINHART
出生日期：5月19日
喜歡的花：普通的花
所屬學部：籃球
趣味：笑、企鵝
將來夢想：探險家

ミュラー
MULAR VIANNDHENG
出生日期：8月4日
喜歡的花：任何的花
所屬學部：生物
趣味：觀鳥、垂釣、登山
將來夢想：成為一位治癒魔法使





エルツ
ELTS KUILCHENY
出生日期：7月1日
喜歡的花：紅色的花
所屬學部：陸上、演劇
趣味：看雲
將來夢想：成為一位大明星



ヘレン
HELEN NEFERTIE
出生日期：10月12日
喜歡的花：粉紅色的花
所屬學部：美術
趣味：一般的藝術（特別是繪畫）
將來夢想：成為一個藝術家

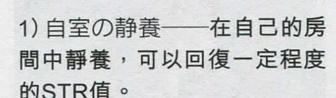






項目説明

行動——離開自己的房間，到其他地方看看；分別有：



1）自室の静養——在自己的房間中靜養，可以回復一定程度的STR值。



3）図書館——在圖書室中有時候亦可以找到其他人，除了一同温習之外，亦有可能會有一些特別的事件發生。



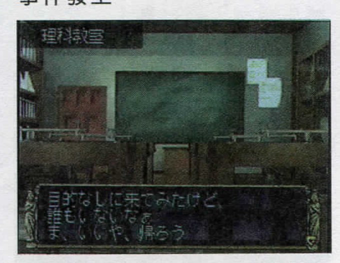
5）街の大通り——到街上逛逛。



7）花屋——這處可以購買到一些鮮花送給女同學，但要留意的就是花束會在一個星期之內枯萎，所以切記不要於星期日去購買鮮花，否則未送給他人就會枯萎。



2）教室——有各種不同科目的教室，有時可以與其他人一起温習，有可能會有一些特別的事件發生。



4）学長室——在學長室中可以找校長商談一下在學習上的意見，有時候在學習上有着甚麼的問題，都可以找他給你一些寶貴的意見。



6）洋服屋——在這裏可購買一些服裝，送給其他的同學作為禮物（只限於女同學在生日之前才可以購買）。



10）路地——到路上逛逛，亦是可以在這裏購買一些名貴禮物給心儀的女同學，令到她對你的好感度大增。

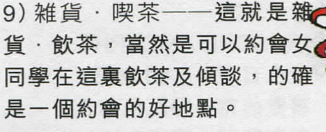
8）道具屋——在這裏亦同樣可以購買一些禮物給將會生日的女同學。



11）公園——可以約你的對象到這裏傾談一下，雖然這處的環境較為清靜，亦因這一個關係所以不是每一個都喜歡到這裏的。



9）雜貨・喫茶——這就是雜貨・飲茶，當然是可以約會女同學在這裏飲茶及傾談，的確是一個約會的好地點。



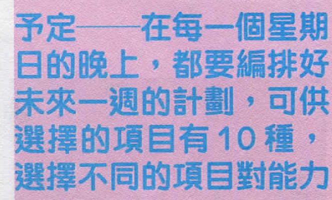


12）森——在辟靜的森林中，可以與對象傾訴一下心事，但對方的好感度一定要到達某一個程度。

（而這一些地方的出現時間，是會視乎遊戲的進度才出現的。）



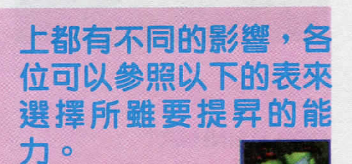
見る——看看所持有的物品，如花束、介指等。



話す——可以找其他人對話、約會及送禮物等等。



予定——在每一個星期日的晚上，都要編排好未來一週的計劃，可供選擇的項目有10種，選擇不同的項目對能力上都有不同的影響，各位可以參照以下的表來選擇所雖要提昇的能力。





ステータス——可以觀看角色的能力狀態、名字、生日的日期、學部及現在的日子。

セーブ——記錄遊戲。

ロード——讀取之前的進度。





成功追求夢中情人的要訣

加入相同的學部

在學校的女同學中，除了モリッツ外，是可以跟希望追求的對象，加入她的學部來增加好感度，尤其是在遊戲一開始時候是特別有幫助的。

星期天，約會天

在星期日，除了送預先買鮮花送給她外，亦可以約會她們到外面去增加感情；其中，不同的角色是會有一些特別喜歡的地方，不過若對象對你的好感度到一定程度，你說去那裏，她就多數會去。

盡訴心中情？

在星期日，各位可以到其他人房間中傾談，不過這並不是每一個人都會在傾談後增加好感度，因人而異。大家亦可找其他的男同學練習一下，來增加能力值或收取情報，或多或少都有幫助。

病態！？

當其中一種能力值狀態降至十分低，就會生病，期間是不可以作任何行動的，所以每當狀態到了近紅色時候，就要休息一下，否則病了的話，便浪費了數天活動時間了。



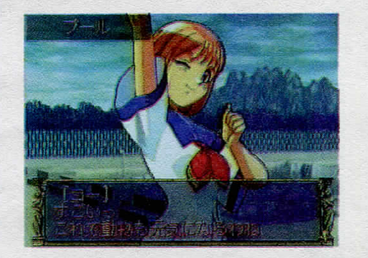


鮮花終有凋謝之日！？

各位可能會問，在星期日買了一束鮮花，隔了五天就凋謝了。那麼，又怎可以在星期日送給愛人呢？其實很簡單，只要於星期二至星期六任何一天，預先選擇「探索」，然後就在那天於花店購買花束，這樣就可以留待星期日送給愛人了，倘若送的鮮花是她最喜歡的顏色的話，她對你的好感更會跳升多一級。

禮物的重要性

女性大多數都喜歡收禮物的；在對象生日時送禮物給她，她當然會對你另眼相看啦！不過，每一位女角真正最喜歡的禮物是各有不同的。





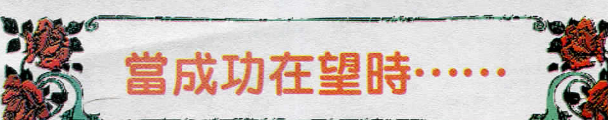


魔法很重要啊！

每當在一些事件發生時，大家都可以使用魔法來解決問題，這當然是比起找其他人幫忙更為好啦！因為好感度會增加得更多嘛。

提昇能力要集中

在提昇能力時，要留意所選的追求目標會喜歡那項能力較高。因為當某一能力值較高，另一能力值就會比較難提昇，重點提昇到某一個程度後，才提昇餘下的能力吧！



當成功在望時……

STEP 1——

親密的叫你的稱號

當她對你有一定的好感時，便會叫你的稱號，這就是成功的第一步了。

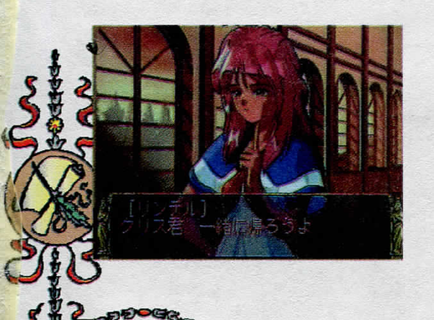


STEP 2——

甜蜜的約會

進一步後，她就會約會你逛街或購物等，而且，在她平常不會去的地方，亦會唯命是從，你想去邊，佢就去邊！





STEP 3——

與你一起放學

再進一步的話，她就會間中於放學後在校門等你一同放學，若各位再保持着這一個攻勢，她就會「黐到你實一實」。

STEP 4——告白

在最終一年，若你向她表明心意，她當然立刻答應你的追求（若然她達成了以上的條件而各位又KEEP住的話）；就算你並不向她表示，她亦會留下字條，表明愛意，不過各位當然是可以拒絕她的愛啦！



後記：能否看得到愛人穿婚紗的樣子，就要看看各位有否努力去追求你的摯愛了！

攻略一族

夜魔獵人小紅帽的《殺鬼備忘錄 DARK FORCE篇》

DA！DA！DA！我小紅帽縱橫戰場咁多年，殺過咁多妖魔鬼怪，又點會記得所有鬼怪嘅DARK FORCE呢？我咁聰明可愛，自然有做筆記啦！等我今日同大家分享吓我嘅殺鬼心得啦！
註：所有夜魔在使用DARK FORCE的一瞬間會完全無敵



第五夜
BY：ZAC / TAZ

分身系

MORRIGAN

分身攻擊：ASTRAL VISION

這招在前作是EX必殺技，使用後會出現一個方向相反但動作一樣的分身。此時HIT數會倍增但威力亦減半（等如不變），所以應在敵人混亂之際多用連續技才可收效。DARK FORCE持續時間短、期間可擋格、所有必殺技和投技均可正常使用、而DARK FORCE完結後的硬直時間較短。





LILITH

分身攻擊：MINDLESS DOLL

重鍵開始DARK FORCE時會與MORRIGAN的DARK FORCE一樣，而以輕鍵開始時就會變成單體殘像攻擊，HIT數加倍，威力減半。DARK FORCE持續時間短、可擋格、所有必殺技和投技均可正常使用、DARK FORCE完結後的硬直時間短。注意分身很容易被打至版邊，小心。





J.TALBAIN

殘像攻擊：MIRAGE BODY

這招上集是EX必殺技，使用後身後會出現兩個殘像，這時速度會有輕微增加，HIT數增加兩至三倍。DARK FORCE持續時間短、可擋格、所有必殺技和投技均可正常使用、DARK FORCE完結後的硬直時間普通。





DEMITRI

蝙蝠召喚：DARK SIDE MASTER

使用後在身邊會召喚出兩隻火蝙蝠，在他攻擊時會幫助追打增加HIT數。DARK FORCE持續時間普通、可擋格、所有必殺技和投技均可正常使用、DARK FORCE完結後的硬直時間普通。



OPTION系

FELICIA

CAT HELPER：KITTY THE HELPER

使用後會出現另一隻小型貓女與她一起攻擊，按拳會跳出攻擊，不同拳鍵會有不同距離。留意小貓的攻擊是中段技，蹲下不能擋格。DARK FORCE持續時間普通、可擋格、所有必殺技和投技均可正常使用、DARK FORCE完結後的硬直時間較長。



註：基本系統請參閱本誌第43期

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.

飛行系

JEDAH

空中浮遊：SANTOARIO

使用後會強制浮遊空中，方向桿拉下才會降下攻擊，放手後會上昇，可值此擾亂敵人。DARK FORCE持續時間普通、可擋格、所有必殺技和投技均可正常使用、DARK FORCE完結後的硬直時間極短。



Q-BEE

空中浮遊：i2

與JEDAH的方式有點不同，Q-BEE可真正自由在天上飛行。通常會配合一擊脫離戰法使用。DARK FORCE持續時間普通、可擋格、所有必殺技和投技均可正常使用、DARK FORCE完結後的硬直時間極短。





SUPER ARMOUR系

SASQUATCH

SUPER ARMOUR：BIG RESISTOR

使用後可加強攻擊力，以重鍵使出DARK FORCE時更會出現一群企鵝炸彈。當攻擊成功，它們便會在敵人身上爆炸增加攻擊力。DARK FORCE持續時間普通、不會被打DOWN、可擋格、所有必殺技和投技均可正常使用、DARK FORCE完結後的硬直時間極長。



BISHAMON

強化鎧：黃金帷子

使用後鎧甲會變成金色，可加強攻擊力。被敵人攻擊時不會有硬直動作且不會被打DOWN。所以於近身戰極之強橫。DARK FORCE的持續時間屬普通、可擋格、而所有必殺技和投技這時均可正常使用，不過DARK FORCE完結後的硬直時間頗長，這點可要特別留意。





HYPER ARMOUR系

HSIEN-KO

大暴走：猛離魂

使用後HSIEN-KO的靈魂會離體，身體會由她姊姊控制。而HSIEN-KO基本攻擊便會強化且增加HIT數、同時不會被打DOWN。DARK FORCE持續時間普通、不可擋格、所有必殺技和投技均不可使用、DARK FORCE完結後的硬直時間長短視乎「回魂」時與姊姊的距離，愈遠時間愈長。

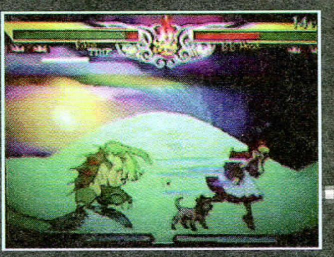




RUKUO

WAVE SURFING：OCEAN RAGE

使用後會有大浪從畫面邊捲來，這時RUKUO可騎在一條怪魚身上自由移動。攻擊會強化且全變成下段攻擊，不會被打DOWN。DARK FORCE的持續時間屬普通、不可擋格、而這時所有必殺技和投技均不可使用，完結後的硬直時間是從怪魚跳落地上的一瞬，這段時間可要留意。

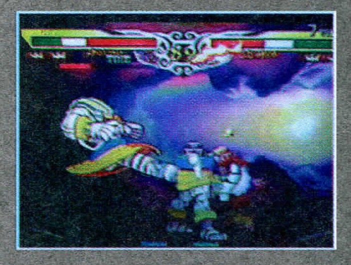




ANAKARIS

分離攻擊：PHARAOH SPILT

這招在前作是EX必殺技，但今集上身被攻擊亦不會被打DOWN或取消分體。用後ANAKARIS身體會一分為二，上半身浮在空中可自由移動，按拳上半身會出腳。而下半身會不斷走向對手，按腳下身便會出腳攻擊。DARK FORCE持續時間普通、不可擋格、所有必殺技和投技均不可使用、硬直時間是完結時合體的一瞬。





POWER UP 系

L.RAPTER

最終型態：ULTIMATE UNDEAD

使用後手會變成一把電鋸，此時通常技會有變而且HIT數和攻擊力會增加。DARK FORCE持續時間普通、可擋格、同時所有必殺技和投技均會被封、DARK FORCE完結後的硬直時間短。

VICTOR

憑依現象：GREAT GERDENHEIM

使用後會有靈魂附身，此時正常攻擊會有電附着。攻擊力會加強。使用重鍵起動時，所有攻擊會令對手觸電。而以輕鍵起動時，中、重拳會自動變成投技。DARK FORCE持續時間普通、可擋格，但一切必殺技和拳鍵投技會被封、DARK FORCE完結後的硬直時間短。







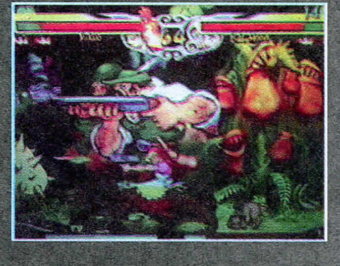
夜魔電視台
特別新聞報導

各位市民！最近市內出現了一個頭戴紅帽嘅「連續殺鬼人」，屬POWER UP系。敬請各魔域戰士小心。

B.B.HOOD

BAZOOKA亂射：THE KILLING TIME

輸入後B.B.HOOD的所有普通攻擊都會變成發射火箭炮，跳起是「空對地火箭炮」而蹲下攻擊會變成下段火箭炮發射，可以上下間段使出讓敵人防不勝防。DARK FORCE持續時間普通，可擋格、投技只能使用指令投、DARK FORCE完結後的硬直時間普通。





夜魔新聞送大禮：《VAMPIRE SAVIOR》海報

名額：10名／截止日期：6月21日

有意索取的讀者請將姓名、聯絡地址、電話、身份証號碼寫於信封背面。**寄：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓**，信封面請註明**「索取《VAMPIRE SAVIOR》海報」**，得獎者將以抽籤形式選出，每人限寄一信，違例者將被取消資格。

舞動的貓女

FELICIA



種族：CAT WOMAN
出生地：美國
誕生年份：1967
身高：168 cm
體重：58 kg（貓時4.1 kg）

FELICIA是教會修女所收養的貓女。有一天，她下定決心，要到外面的世界走走。
她希望能成為大明星……
對於唱歌跳舞，她自己很有自信。
在那一次，她打敗了所有的夜魔，證明了自己就是世上的最強者。
她受到大家的歡迎。
她亦開始了她的星途，她的處女作《這世界是我的》將作全球性循迴公演。
但作為大明星，FELICIA失去了自由……
這時，「救世主」JEDAH出現了，並製造了一個「魔次元」……
這個「魔次元」產生了一股力量，在召喚着FELICIA。
FELICIA終於回復本性，不再做大明星，重過以往的快樂日子……

必殺技

ROLLING BUCKLER　↓↘→＋P，之後P
CAT SPIKE　→↓↘＋P
DELTA KICK　→↓↘＋K（可作GUARD CANCEL）
EX CHARGE　↓↓＋KK（儲）

EX 必殺技

DANCING FLASH　←↙↓↘→＋PP
PLEASE HELP ME　←↙↓↘→＋K

DARK FORCE

CAT HELPER：KITTY THE HELPER



■FELICA的新必殺技CAT SPIKE



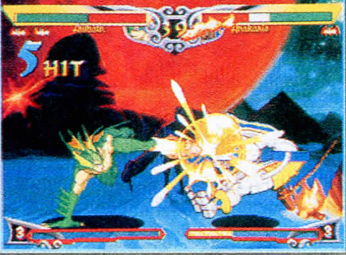
■FELICIA不敵？

乘着激流的帝王

RIKUO



■半人魚在埃及遇上夜魔獵人……



■CHAIN COMBO 中的 RIKUO

必殺技

SONIC WAVE　←儲→＋P
POISON BREATH　←儲→＋K
TRICK FISH　←→＋K
TRICK FISH　→↓↘＋K（可作GUARD CANCEL）

EX 必殺技

AQUA SPREAD　→↘↓＋PP／KK
WATER JAIL　→↓↘＋PP
SEA RAGE　←↙↓↘→PP

DARK FORCE

WAVE SURFING：OCEAN RAGE

種族：MERMAN
出生地：巴西
誕生年份：1953
身高：184 cm
體重：62 kg

在阿瑪遜河中有一個水中帝國，國王是RIKUO。
但因一次的湖底火山爆發，他的帝國就此滅亡……
RIKUO雖幸免於難，但這世上便只剩下他一個半人魚。
在上次與其它的夜魔戰鬥後，他回到自己的國土。
在那兒，他遇到另一個半人魚。
他遇到一個她……
及後，他們兩個一起守護着國土，守護着這聖地。
一年後，第三名半人魚誕生了……
然而有一天，RIKUO的兒子消失在海洋中。
為了尋回兒子，RIKUO便往海去了。
在找尋兒子的期間，他感到一股謎一般的「黑波動」……
朝着那「黑波動」的方向走去，他已到達「魔次元」的入口了……



黃金之絕對神

ANAKARIS

種族：MIRRA
出生地：埃及
誕生年份：B.C.2664
身高：270 cm
體重：500 g～500 kg（可變）

約5000年前，ANAKARIS一世在埃及統治着一個被譽為無敵的國家。
在該國的繁榮直至頂點時，ANAKARIS向他的人民演說。
「為了能使我們的繁榮直至永遠，在我死後，便要將我放進金字塔。那樣，我便會成為神，並會一直守護你們的未來。」
ANAKARIS死後，他的人民將他製成木乃伊，安放於金字塔中。
然而，他的王國卻被消滅了……
在金字塔中安睡了5000年的ANAKARIS，終於得到力量，並復活了……
他站在金字塔的頂上，看着他的王國。
所有的人民都消失了，只得黃沙一片。
他十分驚訝。
他的直覺告訴他，現在是數千年後的未來……
於是他決定回到過去，阻止王國的滅亡……
最後，他成功地保衛了自己的王國。
但是，「救世主」的出現及他所製造的「魔次元」，令各人都不能安心。
為了要向自己的人民證明他是絕對、真理、無敵，ANAKARIS便參加了今次的戰鬥，向「魔次元」的入口走去……

必殺技

棺之舞　↓↓＋P／K
王家之制裁　空中↓↘→＋P
言靈返　（吸收）↓↙←＋K／（吐出）↓↘→＋K
COBRA BLOW　←→＋P

EX 必殺技

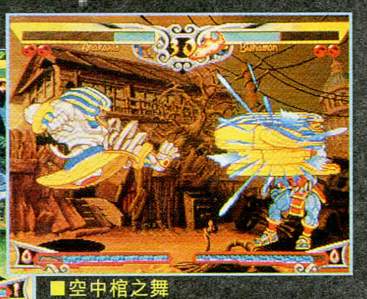
奈落之穴　←↙↓↘→＋KK
PHARAOH MAGIC　中K、輕P、↓、輕K、中P（可在空中使出）

DARK FORCE

分離攻擊：PHARAOH SPILT



■ ES 版的 COBRA BLOW


■空中棺之舞

在冰點之下，力量足以自豪

SASQUATCH

種族：BIG FOOT
出生地：加拿大
誕生年份：1903
身高：166 cm（橫208 cm，腳板長80 cm）
體重：180 kg

在加拿的某處，住着一群BIG FOOT（大腳板）。
他們有自己的村莊，過着與世無爭的生活。
有一次，有一群怪物出現，似要襲擊他們的村莊……
作為村中的最強者，SASQUATCH便肩負起保護村莊的責任，挺身除魔。
最後，SASQUATCH帶給村人們一個喜訊。
「唔，我們的對手都是弱者，我們大腳板一族將會成為世界上的最強者。」
村人們都十分高興，並為SASQUATCH建了一個紀念冰雕。
大家再次回歸和平。
但好景不常，有一天，其中一個村人突然失踪了！
這會不會和「魔次元」的出現有關？
為了尋回村人，為了尋找答案，SASQUATCH再次披甲上陣。
他向「魔次元」走去……


■這是 SASQUTCH 的新必殺技，是 BIG BREATH 吧？


■ BIG BLOW 可儲着不放

必殺技

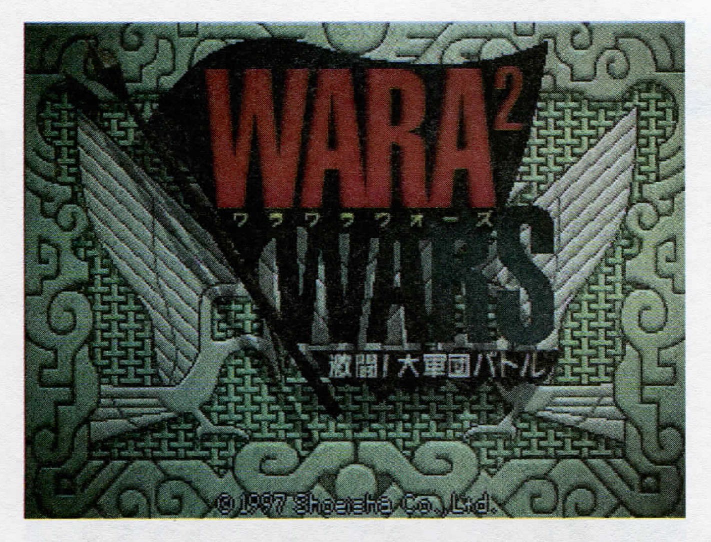
BIG BREATH ↓↘→＋P
BIG BLOW　→↓↘＋P（可儲着不放）
BIG TYPHOON　→↓↘＋K（可作GUARD CANCEL）
BIG TOWERS　↓↓＋P
BIG SWING　近敵時控桿迴轉一圈＋K

EX 必殺技

BIG FREEZER　←↙↓↘→＋PP
BIG EISBAHNN　←↙↓↘→＋KK
BIG SLEDGE 近敵時控桿迴轉兩圈＋KK

DARK FORCE

SUPER ARMOUR：BIG RESISTOR



WAREWARE WARE 激鬥！大軍團戰鬥

TEXT:J.J

遊戲過程

若説得直接一些，這作品根本就是一個數字遊戲，每一版你要和電腦輪流在圖版上調動各自的部隊，若雙方相遇時則發生戰鬥，戰鬥中除了使用一些事先購入的特殊卡外，基本上你是不能控制戰鬥過程的，於是乎戰鬥的勝敗就會由雙方的兵數來決定，而只要將圖版上的敵部隊全滅便可過版，並可在下一個圖版中使用上一戰中所戰勝了的敵兵種。

基本戰略介紹

1. 還是現金你最好

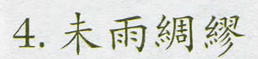
雖然經常有強大的部隊可以令自己較有安全感，但這遊戲在系統的設計上，購入了的部隊是要每回合出糧的，所以一旦兵數太多時，不但會減低每回合的收入，若收入不足以出糧時，更會直接減去你的兵數，因此在下建議大家平常只維持足以防守的兵數，到要進攻的那個回合才買兵。

順帶一提，以戰略遊戲來説，進攻的一方最好能有敵人的兩至三倍兵力（預算2/3戰死、1/3用作留守）。

2. 苛税猛於虎

一般來説，只要你設定的税率超過10%，領土隨時會因暴動而變回中立地，但總不可將全軍分散在各地，因此在下的做法是每次在移動時留下一名LV C的兵士在原地，這樣便可確保不會發生暴動，亦可放心地收取20%的超高税率了。





3. 重質不重量

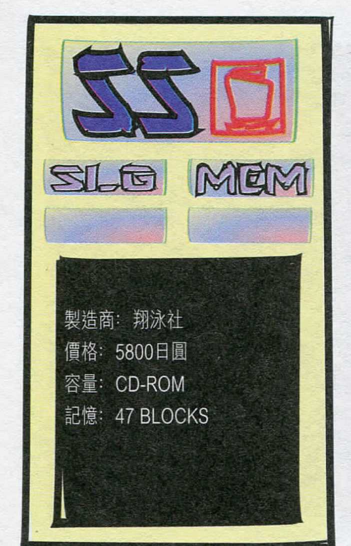
遊戲中，LV A兵士和LV C兵士之間在攻擊力上有明顯的差異，所以與其花錢買一大堆蟻民回來送死，倒不如將自己的部隊精英化，盡可能將所有兵士進化成LV A，這時的戰鬥力是會超乎你所想像的。



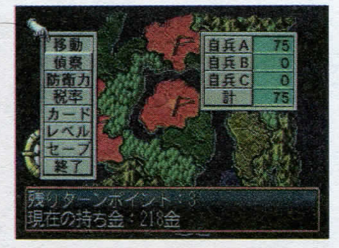
4. 未雨綢繆

在遊戲系統上，每版結束時餘下的兵力及資金均會帶到下一版的，所以若你能帶大量資金開始一版的話，便能馬上建立一支強大的部隊，這對遊戲後期要一次過面對多支部隊的版面來説是很重要的技巧。





製造商：翔泳社
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：47 BLOCKS





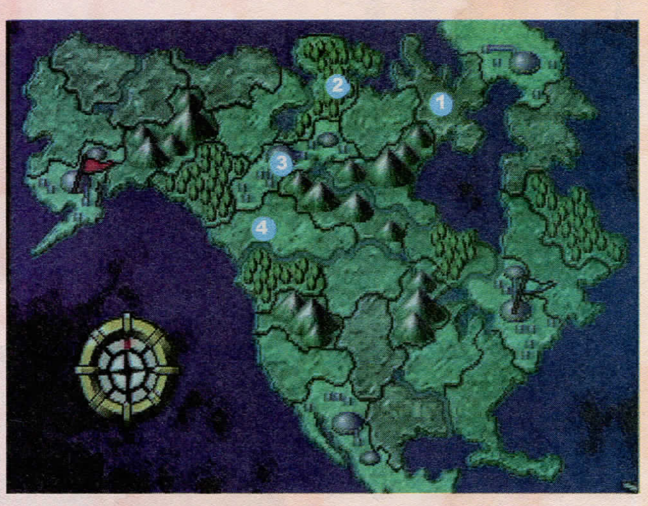
基本指令一覽

指令	説明
移動	可調動任何己方領土內的部隊，每回合均可使用這指令三次，而移動時若目的地有敵方部隊則會進行戰鬥。
偵察	可得知各地區現時的人口數目及防禦力等資料。
防禦力	利用資金提高己方領土的防禦力，每10金可提高1點。
税率	改變對各地的税率，最高可增至20%，但隨時會引起暴動。
特殊卡（カード）	可使用適合在圖版畫面時使用的特殊卡。
等級（レベル）	可用錢提高兵士的等級，由LV C升至LV B要20金，LV B升至LV A則要再付30金。
儲存（セーブ）	SAVE遊戲的進度。

遊戲中各版面及所屬軍種介紹

以下，我們會介紹遊戲中 10 個種族及其所屬版面的攻略要點，但由於遊戲後期會逐漸需要同時應付兩支甚至三支部隊，所以若閣下所選的攻略路線與在下不相同時，就可能只能利用這處刊出的數據來作一參考了。





BATTLE 0

外星人（グリエ）

攻擊力	80
防禦力	30
速度	70
HP	20





所屬國家

NEO 大陸（ネオ大陸）

由於在下所選用的是外星人軍團，所以是不需要玩這一版的，但若然你選了其他種族，則應先攻佔圖版右上的「1」，以確保附近的佔領權，跟着找機會佔領「2」、「3」、「4」，再將這防線以下的敵領地搶過來，便已經穩操勝券。

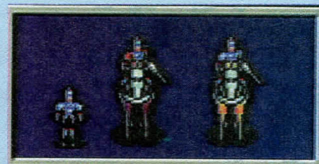
BATTLE 1

敵方兵力	1隊
自兵A	3
自兵B	8
自兵C	15
總計	26

騎士騎士（カイト）

攻擊力	60
防禦力	50
速度	50
HP	40





所屬國家

日耳曼民族 GERMANE（ゲルマン）

這圖版的關鍵會在中央「1」的城堡上，由於敵人主要會以「2」作為根據地，只要守住「1」便可確保自己的收入比敵人為多。當資金充足時，可將部隊一分為二向右方推進，直到「3」的地點會合後便集中兵力向敵人作最後一擊。





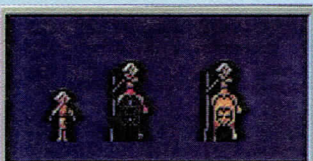
BATTLE 2

敵方兵力	1隊
自兵A	5
自兵B	10
自兵C	20
總計	35

女原始人（アマゾネス）

攻擊力	40
防禦力	50
速度	70
HP	40

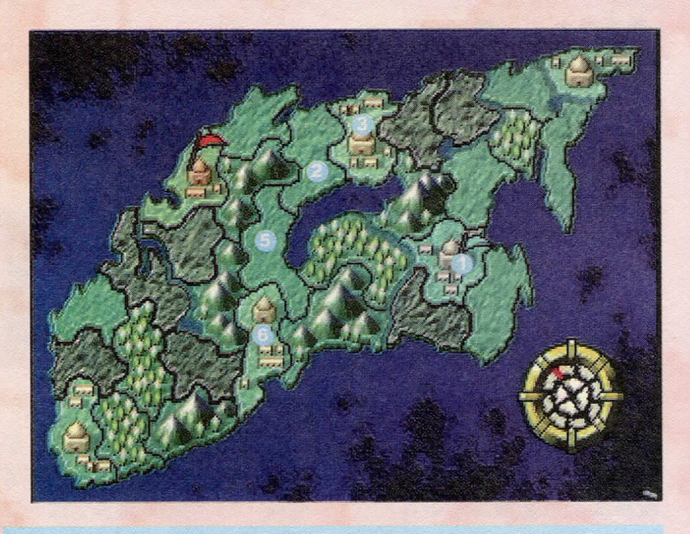




所屬國家
亞馬遜民族 AMAZON（アマゾナ）

最初玩者應該派兵以佔據「1」為主要目標，然後便在該地區附近游鬥，盡量保有較少的兵力來儲錢，待機會一到便大規模購兵前往佔領「2」、「3」兩個地點，並清理左方餘下的敵方領地，最後再向右方的敵根據地發動攻擊。





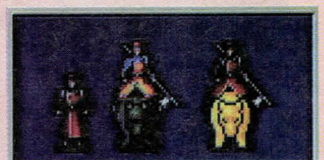
BATTLE 3

敵方兵力	2隊
自兵A	5
自兵B	10
自兵C	20
總計	35

哥薩克人（コサック）

攻擊力	70
防禦力	40
速度	30
HP	60





所屬國家
俄國 PIROZHKI（ピロシキ）

這一戰開始時，對方會有兩支部隊，所以玩者必須盡快佔領更多地方來增加收入，而其中較易控制的會是圖版的上半部份，因為「2」、「3」兩處地方都是只要死守便不會被敵人攻入的，到了最後，只要玩者攻下「2」、「4」和「5」這三處地方，便可以確保自己會有比對方為高的收入。

BATTLE 4

敵方兵力	2隊
自兵A	8
自兵B	13
自兵C	25
總計	46

女忍者（ニンジャ）

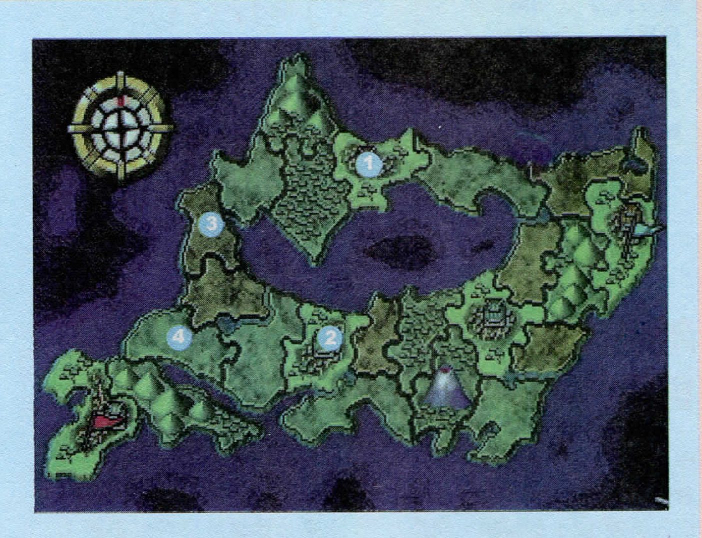
攻擊力	50
防禦力	40
速度	80
HP	30





所屬國家
大和 YAMATO（ヤマト）

這是遊戲中較易攻略的圖版，因為有很多地區都是只要佔領了便可阻止敵人進軍；開始時應先派兵前往「1」的城堡，據守那裏之餘再派重兵攻佔「2」，再將「1」的部隊移向「3」，最後是將兩支部隊在「4」會合，這樣就不會輸了。



BATTLE 5

敵方兵力	2隊
自兵A	10
自兵B	16
自兵C	30
總計	56

豪傑（ごうけつ）

攻擊力	70
防禦力	50
速度	40
HP	40

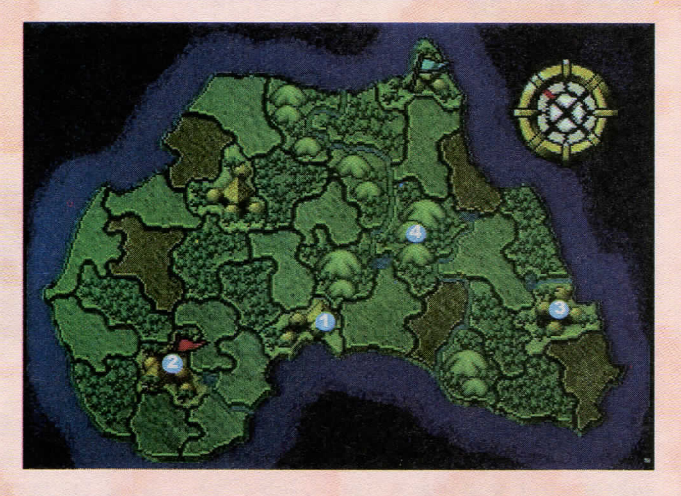




所屬國家

可汗 KHAN（カン）

這圖版的各區是互相連接的，雖然看上去很難利用集中兵力固守一點的戰法，但其實只要各位玩了一段時間之後，便會發覺敵人主要會採用途經城、山或樹林的行動路線，幾乎是不會進入荒地的，因此玩者應在開戰後盡快搶下「1」的城，並經那處繞道往「2」，另派一支部隊守在「3」的荒地，待完全佔領了畫面右下方後再對付敵人的主力部隊。



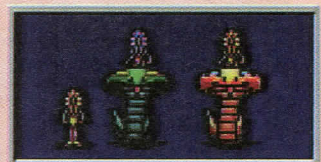
BATTLE 6

敵方兵力	3隊
自兵A	10
自兵B	16
自兵C	30
總計	56

法魯（ファラオ）

攻擊力	40
防禦力	40
速度	40
HP	80





所屬國家

撒哈拉 SAHARA（サハラ）

遊戲從第6場戰鬥開始，對方便會同時有三支部隊，以難易度來說是提高了很多的，因此必須在上一版過版時留下較多資金；實際戰法方面，可先集中兵力攻擊「1」的鎮，稍為補充兵力後轉攻「2」，跟着應在「4」附近的地區另建一支部隊牽制敵人，會合「2」的部隊後向「3」的敵根據地攻擊。

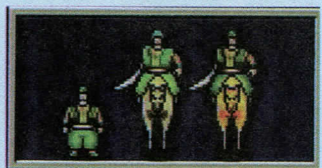
BATTLE 7

敵方兵力	3隊
自兵A	13
自兵B	20
自兵C	35
總計	68

阿里巴巴（アリババ）

攻擊力	60
防禦力	50
速度	20
HP	70

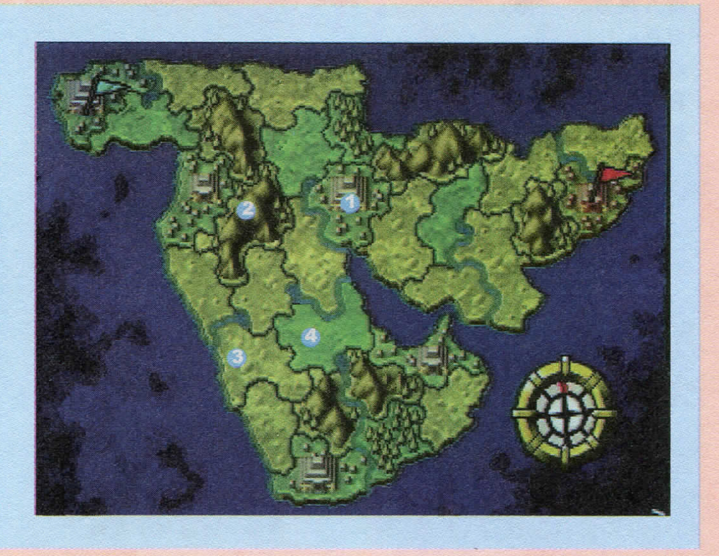




所屬國家

伊斯蘭 ISLAM（イスマン）

繼續是需要對付三支敵部隊的版面，由於其中兩支敵人會以圖版下方作根據地，所以應先佔領「1」的城鎮，向兵力較弱的右方進攻，成功佔領右方圖版後便以「2」的山地為起點，派兵分別攻下「3」、「4」兩處，這樣就已等於獲勝了。



BATTLE 8

敵方兵力	3隊
自兵A	15
自兵B	25
自兵C	40
總計	80

婆羅門
(ばらまん)

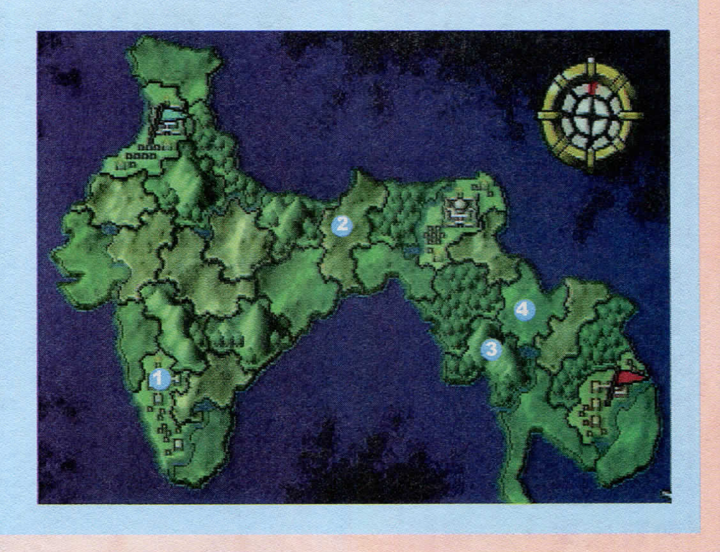
攻擊力	60
防禦力	50
速度	40
HP	50

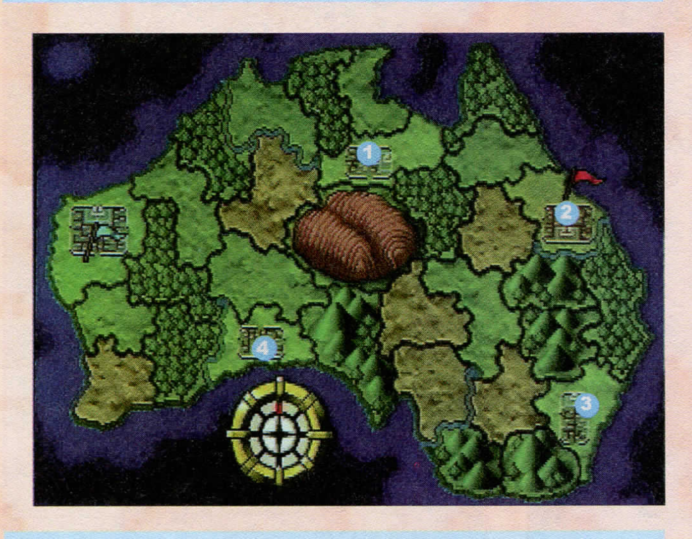




所屬國家
天竺（テンジク）

這一版的戰法和上版差不多，主要是先選定一個目標來作攻擊，而在下則建議先向較孤立的「1」集中攻擊，跟着是全力攻佔「2」這樽頸地帶，確保收入比敵人多之後先按兵不動，儲錢直至可一下子擴展成兩支相同強度的部隊，再逐步攻至「3」、「4」兩個地區，隨時向對方作最後一擊。





BATTLE 9

敵方兵力	3隊
自兵A	20
自兵B	30
自兵C	50
總計	100

袋鼠
(カンガルー)

攻擊力	50
防禦力	40
速度	70
HP	40







所屬國家
大洋洲（オセアン）

這是在下所選的攻略路線中最後的一版，開始時敵人不單有三隊，而且全部都是100人（鼠？）的大部隊，所以必須要在上版留下非常充足的戰力才能應付。基本上，一開始應採取主動攻向「1」的鎮，第二回合要向「2」攻擊的，第三、四回合則是要向「3」推進……但若太快過版很可能會不足以面對下一版的敵人，所以不妨讓敵人先逃向「4」，採用「遊花園」的戰法來儲錢，到認為金錢足夠時才作最後一擊。

BATTLE 10

敵方兵力	3隊（神之兵團）
自兵A	20
自兵B	30
自兵C	50
總計	100





所屬國家
神之國

當你戰勝了圖版上所有的國家之後，便會出現這個隱藏版面，在這裏的敵人是能力值比任何部隊都要高的神之兵團，雖然表面上有等級之分，但實際上他們全部也是有坐騎的，而且這一版並沒有任何城鎮，圖版亦並非真的那麼大，基本上你在每個回合也要和一支100人部隊交戰，但交戰後的結果大多數也會是兩敗俱傷，所以玩者唯一取勝的可能便是先在上一版儲下大筆資金，以及帶一支全部也是A級兵士的部隊前來，再以消耗戰法將三支敵部隊逐一擊滅。



在上一期中已經為大家攻破了整隻遊戲，其中能夠無限使用魔法的——魔導之杖若能夠成功取得的話，可算是天下無敵，不過有一些讀者要求將所有命之器及金鳥嘴的所在位置公開，現在筆者就會將它們的位置全部刊登出來，一償各位的心願。

文：天草四郎 時貞



命之器的所在位置

[迷宮內 20 個]

達拉斯之館
伊魯亞之炭坑
賢者拉亞的地下墓所
波捷斯之夢
古代神殿
海岸線的洞窟
古蘭因之惡夢
蜥蜴人洞窟
高些魯之夢
袋之內部
教會
美迪雅姆之惡夢
地下水路
巨神尼路度
伊利治之夢
大樹之塔
尼斯達斯之夢
杜拉山
孤島之地下通道
湖之神殿

[其他地方 20 個]

A地點西面的寶箱
C地點南面高台的寶箱
F地點東面的寶箱
I地點水車小屋北面的寶箱
J地點西北面的洞窟內
K地點西面的洞窟內
L地點東北方的寶箱
L地點旋渦中的妖精居住之池內
L地點酒吧中猜色輪盤的獎品
L地點酒吧中史奈姆射擊的獎品
L地點酒吧中斬殺史奈姆的獎品
M地點（伊魯亞村）中的道具店
O地點瀑布中小島上的寶箱
R地點南面的寶箱
R地點中用個10金鳥嘴與船長換取
R地點中用個25金鳥嘴與船長換取
R地點中用個35金鳥嘴與船長換取
R地點中用個45金鳥嘴與船長換取
S地點西北面的寶箱
T地點邊境之道具屋

金鳥嘴的所在位置

[迷宮內 20 個]

達拉斯之館
烏斯的夢
奧尼的惡夢
伊魯亞之炭坑
賢者拉亞的地下墓所
波捷斯之夢
古代神殿
海岸線的洞窟
古蘭因之惡夢
蜥蜴人洞窟
古些魯之夢
袋之內部
美迪雅姆之惡夢
地下水路
巨神尼路度
伊利治之夢
杜拉山
孤島之地下通道
尼斯達斯之夢
湖之神殿

[其他地方 30 個]

A地點東北的寶箱
B地點其中一個台的上方的寶箱
C地點東南的寶箱
E地點東北面高台的寶箱
F地點東北的寶箱
G地點瀑布西面的寶箱
G地點東北面的小屋內
H地點奧尼之家內
H地點西北面的洞窟內
I地點水車小屋東面的寶箱
I地點北面的洞窟內
I地點水車小屋內
J地點北面的寶箱
K地點西面的洞窟內
K地點西北面的寶箱
K地點河流旁邊的寶箱
L地點酒吧中猜色輪盤多次獲勝的獎品
L地點酒吧中史奈姆射擊多次獲勝的獎品
L地點酒吧中斬殺史奈姆多次獲勝的獎品
N地點西面高台的寶箱
O地點中央附近的寶箱
Q地點北面的寶箱
Q地點巴華的小屋內
Q地點巴華的小屋外背後的寶箱
Q地點西南面的寶箱
R地點東南的寶箱
R地點船長屋外東南面的寶箱
S地點沼澤中央的寶箱
T地點瀑布西面的寶箱
T地點東南方的井內

連續衝的使用方法

在上一期的攻略內文中，概括地説明了使用連續衝的方法，的而且確，能夠靈活地使出連續衝的話，在應付BOSS時會比較輕鬆，今次將會利用圖片一步一步的教大家學習使用這好玩又有用的連續衝。


■在衝的時候；


■想於前方轉彎時，將方向鍵放手（記着△鍵不放）；


■在臨煞掣之前按需要走的方向（若轉左的話就按←）；


■這就可以緊急轉往要到的方向了。

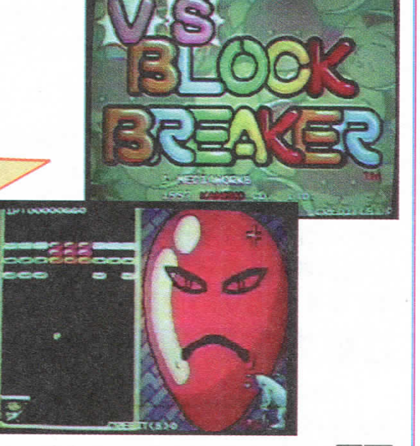
街頭GAME霸王

文：ZAC

今期冇姐姐喺哩個欄出現，故請留意！

頂你粒磚

話説某日小弟去咗「巡場」，咁啱撞 到「舊相好」呀LEMON。大家傾咗一陣，都發覺近排冇乜機打。鬼咩！啲大作最快都要暑假或之後先至出，哩排唯有忍吓先啦！不過話時話，小弟「發現」咗一隻幾好玩嘅GAME，就係KANEKO隻《VS BLOCK BREAKER》嘞。哩隻GAME都出咗一排，開頭只係見啲姐姐玩，心諗哩啲係正常現像。之但係，近排見到有好多哥哥都玩，於是小弟又走去學人玩，點知一玩之下就上咗癮。雖然話玩撞磚冇乜特點，最多咪係玩者塊「彈磚板」可以彈吓彈吓？點知哩隻GAME有啲唔同，就係一路玩，畫面右邊會一邊迫過嚟，迫到咁上下就會GAME OVER，咁咪會好刺激囉？而粒「小丸子」每次反彈嘅角度都會唔同囉？於是乎，小弟就好落力咁將哩隻GAME介紹俾阿三、ARES、丁丁（包埋J.J）同赤目黑龍等人，大家玩過之後都好開心，丁丁君玩完之後仲話隻GAME夠「地下」添！



炸死你個死人頭（PART II）

哩個《BOMBER MAN》最新VERSION《NEO BOMBER MAN》終於到咗，小弟都有玩過吓。開頭以為《BOMBER MAN》出咗咁多集，今次都應該冇乜新嘢啦啩？點知，今次有得玩故事模式，又可以同電腦玩對戰。對戰嗰陣，電腦仲會好落力咁用佢啲炸彈嚟封你後路，令你慘被炸死，真陰毒！而且喺故事模式入面，都有好多好好玩嘅道具，例如「飛行艇」，玩者可以搭哩架嘢喺版圖入面周圍走，都幾過癮㗎！橫豎近排冇乜新GAME到，大家不妨玩吓啦。



《鐵拳3》出舊人物？

有讀友來電問，《鐵拳3》入面啲隱人物點出？咁小弟就長氣啲講多次：當機鋪裝咗哩塊版而又一直唔拆佢，到咗某個時候，隻GAME就會自動加多一個人物，再過一段時間，又會自動出……情況就同《鐵拳2》嗰時一樣。通常家陣啲機鋪嘅《鐵拳3》已經有得用KUMA同JULIA。電腦對戰DEMO嗰陣時仲會有洋文顯示：NOW 12 CHARACTERS ARE SELECTABLE！同埋喺右下有最新嗰位人物嘅玉照。而喺出完《鐵拳3》LOGO之後，畫面會出現下一位「隱藏人物」嘅玉照同名字，小弟拍攝當日預告會有GUN JACK。話時話，嗰個JULIA啲招同當年MICHELLE啲好鬼似，加上就嚟有得用GUN JACK……咁啲「隱藏人物」咪即係變相舊人物？







一路斬人，一路打飛機

近排叫做新GAME嘅，就有哩隻原本話要7月出，點知近排無聲無息咁見咗街嘅《SOL DIVIDE》。今次彩京冇令大家失望，橫向射擊加「立體」畫面，仲有鬼死咁多種「大彈」（魔法）俾大家揀，而且又有得玩埋身勁斬，都咪話唔過癮。今期本誌有介紹（赤目黑龍先生執筆），有冇睇？正唔正（此乃廣告）？仲有嘅就係，如果你冇CONTINUE而打爆機，就可以進入彩京為大家而設嘅「二周目（第二循環）」。好可惜，小弟冇可能去到「二周目」。但係小弟就好享受一路打飛機，一路斬人嘅快感（←變態）……

夜魔（終於）出動

上次咪同大家講過話哩個《VAMPIRE SAVIOR》應該周街都係嘅？點知當上期截咗稿之後，小弟走咗去搵某機鋪老細，佢同我講，哩隻GAME喺試版時發現咗兩隻BUG，要立即攪返掂佢，咁就要DELAY到28號先至到港，搞到啲機鋪老細失咗預算，又令到小「老點」咗大家，做咗一個POOR GUY。學某機鋪老細話齋：「DELAY NO MORE啦！」



TEXT：SPYDER

SCE 新作發表會多款新作玩場試玩

在剛過去的5月21日，SCE在香港大酒店舉行了一次PlayStation行貨新作發表會。這次新作發表會的主要目的，是向出席的各PlayStation特約店介紹各款將在7月中推出的PlayStation行貨遊戲。

這樣的新作發表會在日本每個月都會辦一次，而香港則是第二次舉行。據PlayStation遊戲的特約經銷商訊源國際總裁梁先生表示，雖然各特約店的東主其實對各遊戲是否好賣早已心裏有數，但這樣的新作發表會仍能讓店東對各遊戲有更進一步了解。會上首先由SCE的職員向與會人士展示各個7月新作的示範畫面，接着還安排試玩會，試與會人士一試各款新遊戲。供試玩的遊戲包括SQUARE 7月的大作《SAGA FRONTIER》、一致被睇好的機械人對戰射擊遊戲《ARMORED CORE》，還有《機動戰士一年戰爭》、《RECIPRO HEAT 5000》、《拳皇'96》等。

會上，SCE更發表了兩項最新消息，首先是BANDAI將在今年暑假期間在各特約店舉行一項「GUNDAM CAMPAIGN」，凡在特約店購買高達的行貨遊戲的玩家憑發票和參加名信片均可參加。另外，SCE又徵詢各與會人士對於把ARTDINK的戰略編程遊戲《CARNAGE HEART》中文化推出意見，這是在SCE宣布着手推出PlayStation中文遊戲以來，首次發表的具體計劃。據SCE有關人士表示，他們還準備為認可的傳媒機構舉辦一次試玩活動，屆時本欄再為大家作詳細報道。（遊戲誌編輯部）


■當日到場人士很多，大家都靜心聆聽有關PlayStation的新作介紹


■這邊放了幾台藍機，供給來訪者試玩一下新作遊戲

前線任務2秋季隆重登場

真是不得了！繼4月TGS（春）時SQUARE宣佈將會在今年夏季推出實行即時戰鬥系統的《另類前線任務》之後，大家都有着「它便是《前線任務》的續集……玩法由回合制變成即時戰鬥……沒有天野喜孝的人設」的想法，誰不知現在SQUARE竟然説會在秋天推出名為《前線任務2 FRONT MISSION 2》的正式續篇，遊戲系統保存了原作的精髓，玩者可自由組合戰鬥機體的各個部件、武器與及外裝顏色，戰鬥依然採取回合制，版圖視點則保持使用QUARTER VIEW，當然玩者是可以自由改變鏡頭來觀看所有的位置，至於大家最關心的事——今次是否仍是由天野喜孝擔任人設，很抱歉，今集是由紅白機版《巫術》的怪獸設定末 彌純所負責，雖然如此可是它依然是值得期待的遊戲；價格未定。（SPYDER）

任天堂宣佈64DD將延期至明年推出

對任天堂不利的消息真是一浪接一浪，先是《STAR FOX 64》並不能做到預想般的高銷量，儘量請到人氣偶像廣末涼子來拍廣告，發售至今近一個月仍未到達20萬隻的水平，接着便宣佈其光磁氣碟機64DD將無法如期推出，現暫定延期至明年3月發售，售價未定。雖然目前未知64DD的推出能否把N64的劣勢救回，可是以現時的牌面看來任天堂的形勢實在非常危急，因為除了自己製作的名作續篇外，其他廠商預定在今年發售的遊戲並非很多，只有《去吧！麻煩製造者》、《REV LIMIT》、《MULTI RACING CHAMPIONSHIP》、《伍佑衛門～新桃山幕府之舞》和《爆炸彈人》較為像樣的。最令筆者氣結的，就是最近她竟然公佈5隻64DD專用遊戲——《ULTRA DONKEY KONG》、《模擬城市64》、《超級瑪莉奧RPG 64》、《POCKET MONSTER 64》和《瑪莉繪圖64》，為甚麼任天堂不把它們直接推出N64版來救亡？（SPYDER）

SS遊戲九月起改在星期四推出

繼SCE與KONAMI將旗下遊戲由星期五改為星期四推出市面後，現在已有不少PlayStation遊戲生產商跟着這樣做，從新作時間表中可看到由7月3日起陸逐有新作在週四發售，就在同一時候SS那邊廂亦宣佈由9月4日開始，大部份SS遊戲將會改在星期四推出，看來大家要習慣提早一天去買GAME玩了。（SPYDER）

CAPCOM現着手N64遊戲開發測試

根據日本方面的消息，CAPCOM現正進行有關N64遊戲開發的測試，以現階段來説除證明N64是否有足夠能力達到其要求外，還要衡量軟件開發成本和市場大小等因素。據知這個「開發中」遊戲是和忍者有關，舞台是一間設置了各種機關及秘道的忍者屋，角色們使用日本刀、飛鏢和格鬥術來對付敵人，雖然暫時仍未知道這個樣本遊戲會否正式推出市面發售，不過有一點可以肯定的，就是對任天堂來説可算是一口強心針。（SPYDER）

土星促銷送手掣

世嘉暑假有嘢送？原來是她將會在今年夏季舉行的促銷活動，由6月20日起直至8月31日，凡購買SEGA SATURN主機連同任何正價新作一隻（即除了《SATURN COLLECTION》系列、《PRIDOL DISC VOL.5藤崎奈奈子》和《GAME-WARE 5》這類廉價版遊戲），就可免費取得一個額外透明手掣，可省回一筆買手掣錢呢。（SPYDER）

打吡大賽馬預訂有着數

ASCII在日本大受玩家們歡迎的育馬SLG《打吡大賽馬》，將會趁PlayStation版推出之時舉辦一個同名預訂活動，只要在97年6月13日起於各個售賣地點訂購此遊戲，頭30萬名參加者可獲得精美贈品，分別是「打吡大賽馬特別咭4枚套裝」與「打吡大賽馬特製咭盒」兩款，不知道香港玩家能否獲得這優惠呢？97年7月17日發售，6800日圓。（SPYDER）

BANDAI新社長人選決定

由於SEGA與BANDAI因合併不成而產生頗多內部問題，所以BANDAI已宣佈現任社長山科 誠會辭去目前職務而改任會長，同時數名反對合併派高層則會離職，至於新社長一職則會由兼任BANDAI VISUAL與BANDAI MUSIC ENTERTAINMENT兩社的社長茂木 隆接替。（SPYDER）



安室 PUFFY 登陸影相遊戲機

相信若說現時最受日本女子高生歡迎的遊戲機，就非《照相俱樂部》和同類產品莫屬，現在《照相俱樂部》繼衛星系統版本與動畫人物背景如《新世紀 EVANGELION》等新機種後，將會推出以超人氣2人女子組合 PUFFY 為題材的新機種，全部共有27種不同外框款式，相當吸引。此外，SNK 亦會在7月推出新一輯《NEO PRINT SPECIAL 相片印刷機》，主角為當紅歌手安室奈美惠和偶像組合 SPEED 及 MAX，看來各廠商的目光已放在藝人身上了。（SPYDER）

PlayStation 獨佔盜墓者2？

海外消息報道，《盜墓者2 TOMB RAIDERS 2》將只會在 PlayStation 和 PC 個人電腦上推出（換句話說，即是不會有 SS 版的出現），雖然 SONY 方面並沒有為此事正式發表過任何言論，不過估計是和SS處理多邊形的能力有關。以生產商 CORE 的立場來看，若《盜墓者2》只推出 PlayStation 和 PC 兩個版本，由於它們的程式編寫方法比較接近（有人曾指出 PlayStation 無論硬件抑或軟件都非常類似電腦），PlayStation 的3D機能又好，因此推出移植版會較為容易；相反 SS 版就麻煩得多了，如單用主機機能便無法做到足本移植，但若使用附加硬件（例如傳聞對應《VF 3》的多邊形咭）又不知世嘉何時才會推出3D咭，所以只推出 PlayStation 版本是可以理解的。（SPYDER）



■既然《盜墓者2》仲未有得玩，睇住圖頂當先啦！

夢幻之星 V 終於有料放

雖然日本方面仍未公佈，不過世嘉已在美國宣佈現正替SS開發人氣 RPG《夢幻之星》的第五集，發售日及價格未定。縱使目前並沒有任何有關這遊戲的消息透露，可是從上集 MD 版《千年紀之終結》的銷量和口碑看來它必定是世嘉在下半年的秘密武器，至於眾人最有興趣的《SHINING FORCE》第3集……（SPYDER）

LAST BRONX 決定使用雙 CD

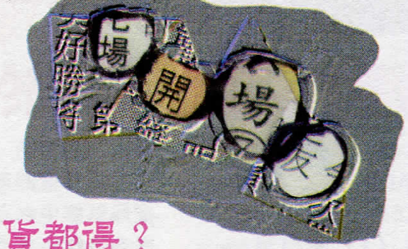
期待而久的 SS 立體格鬥遊戲《LAST BRONX》（前譯《東京番外地 LAST BRONX》）已決定於7月25日正式推出，雙 CD 形式套裝，售價為6800日圓。根據開發單位世嘉 AM 3研的公佈，雖然仍未清楚家用版能否使用 GRAY 與 METAL 兩款隱藏角色，不過頭目 RED EYE 就肯定可以使用。至於有關第2隻 CD 的情報，由於世嘉說「整個遊戲會放在同一枚 CD 上」，因此 SPYDER 推測這可能是（1）SOUND TRACK（2）製作花絮（3）高畫質真人扮演開場片段或（4）新遊戲體驗版；看來世嘉很快便會公佈其內容了。（SPYDER）

女神系列兩新作續報

現正補充有關上期提及過兩隻 SS 版《女神》作品的資料，首先是 SRPG《魔神轉生》系列最新作《RONDE~輪舞曲》，遊戲系統與前作超任版《魔神II》大同小異，當然畫面與操作均較出色，9月中旬發售預定，6800日圓；另一隻是 RPG《惡魔召喚師 ~SOUL HACKERS 靈魂偷竊者》，為95年12月推出之《惡魔召喚師》的續篇，上集的遊戲系統與世界觀均繼承到今集，至於遊戲的最大特色是玩者把地圖上拾到軟件安裝在手提電腦裏去的 INSTALL SYSTEM，與及首度在《女神異聞錄 PERSONA》出現的的中斷機能，玩者可隨時隨地中斷遊戲，到再開遊戲時便會自動洗掉記憶，大大提添了遊戲性；暫定11月中旬推出，6800日圓。（SPYDER）

生化危機會出導演版

CAPCOM 的《BIO HAZARD》令業界掀起一片驚慄 AVG 浪潮已是不爭的事實，最近有消息透露它會在美國推出像《D之食桌》那時的重新修訂版本，名為《RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT》，畫面的鏡頭擺位會作出改動，此外不少微細地方也會被重新修定，至於此碟最特別的地方就是收錄了《BH 2》的初階段體驗版！不過它會否推出日本版則不得而知了。（SPYDER）



BY：韻

行貨變水貨都得？

PS 隻行貨震動手掣無聲無息咁嚟咗，好多街客都未知有就冇晒貨喇！據聞呢批行貨只係有幾百隻，以PS機嘅鎖量，呢批貨攝牙都未夠啦，不過最抵死就係有啲正牌舖頭整走張行貨 LABEL 當水貨手掣賣，重賣成三舊幾添，哇！有牌舖頭喎！

有啲有得炒！有啲冇得炒！

呢批 PS 同 SS 都有隻重頭 GAME 壓陣，PS 隻《ACE COMAT 2》雖然炒唔起們係多賣多去，而反蛋更犀利添，據聞鎖量達兩萬添！而 SS 隻《MACROSS》，原裝就因為來貨少被人炒起啦！好似旺角有人賣七舊水，而黃金就大約伍舊水左右。

細 GAME 冇話會死清光嘅！

講完啲大 GAME，咁啲細 GAME 呢？同期出4隻 GAME 就慘烈囉，TAKARA 隻《D-XHIRD》就預期中死，《空牙外傳》同《THREE DIRTY DWARVES》就硬死，反而隻《J LEAGUE GOGOGOAL》就好好，都話足球 GAME 冇死錯人㗎，以前隻《V-GOAL》到而家都重幾好賣，證明咗運動 GAME 係長壽過格鬥遊戲嘅！（以原裝計）

究竟係乜嘢限定版呢？

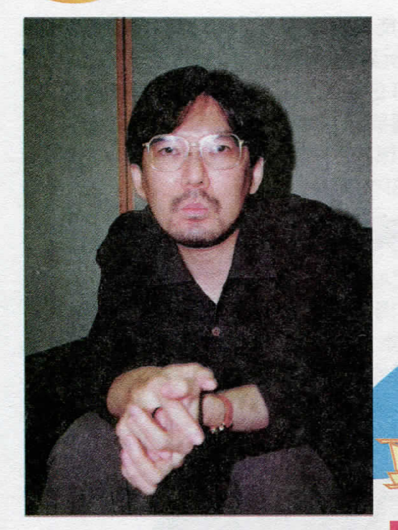
SS 隻《新機械人大戰 F》，好多舖頭開始預定，不過關於限定講濕有兩個，一係日本只係舖頭預約先至有六隻仔送，另一個就係首批全部都係限定版，你話信邊個啦！不過代理重未有表示佢哋係咩版本，等吓先啦！不過 SS 啲限定版就特別限定多囉！

原裝今次真係威晒喇！

PS隻《TIME CRISIS》連 GUNCON 就快出喇，而市面就見好多類似嘅手槍物體，究竟可唔可以對應呢隻 GAME 呢？而據聞 GUNCON 只會係連 GAME 發售，反蛋點玩呢？唔通用手掣咩！

PS 又改價錢了！

賣 PS 的舖頭又要改價錢喇！事關據消息話，日本嘅 PS 喺7月11日開始就會改價錢，新價就係￥14600，嘩！又平咗咁多，睇怕今次冇 PS 嘅機友要郁手喇！



美樹本晴彥專訪 緣繫QUOVADIES

訪問：米奇
協力：畑山哲哉

5月9日，我們來到GLAMS訪問，跟GLAMS的**鏡渕**先生和木村小姐交談之餘，得知深受動漫畫迷歡迎的美樹本晴彥先生將到該公司接受日本雜誌的訪問，於是因利成便，在GLAMS的安排下替美樹本晴彥先生做了這次訪問。

米奇十年前在動畫刊物中任職時代曾與美樹本先生有過一面之緣，這次見面自然別有一番滋味在心頭。問始訪問的時候，米奇便提起這段往事，幸好美樹本先生還有點印象。

略稱：美——美樹本晴彥
米——米奇

關於《QUOVADIES》

米：美樹本先生玩過《QUOVADIES 2》了嗎？

美：因為工作上的關係，我不得不先從《1》開始玩——《奧雲．尼爾（第2集）》則還未玩過。

米：你喜歡第一集嗎？

美：我很喜歡啊。到現在我還很淘醉於那個遊戲中。

米：《QUOVADIES》第1集的人物給人一種濃厚的《超時空要塞》感覺，但第2集卻截然不同，到底為甚麼會有這樣的改變？

美：第一集的時候因為製作公司方面把起草的工作都交給我做的關係，所以我便按照我的喜好去畫。到第2集的時候，總監督板野先生（板野一郎）經已先定出了自己一套世界觀……我跟板野先生很久以前開始便一起工作過，他對我的畫非常了解，他也對我説過：『偶已改變一下畫風也不錯嘛』，所以便設計了一些跟一般的不大相同的人物。

米：第2集的主角奧雲．尼爾在故事中給人出賣了，你在描繪的時候也有在設計上反映這一方面吧？

美：我在做動畫方的工作時也是這樣的——雖然大綱和洽談等有做，不過劇本之類的細節我就不會看。看了詳細的介紹的話，因為腦子混集了各種各樣的形象，反而會變得難以集中焦點啊。所以，我很多時候會把從洽談的時候所得的印象就那樣的搬進去。

雖然今次奧雲．尼爾是被人出賣了的，但最初在板野先生的想法中，設計一個像會被人出賣的人來給出賣很是無聊的。因為在現實世界裏，都可能會發生不像會被出賣的人給出賣的事。而且這樣做的話遊戲會更加有趣，所以我在描繪的時候，沒有考慮過它會有沒有被出賣。

米：第1集和第2集中哪一集的人物令你印象較深？另外，在整個系列中，哪個人物令你印象最深？

要比較第1集和第2集的話，兩集在意義上都有所不同。第1集因為採用自己慣用的描繪手法，那當然是自己所好了；而第2集因為繪畫方法有點不同，所以還殘留有一種跟第1集相比創得較辛苦的感覺。至於在兩作品中所喜歡的人物嘛……那很難説哩，各有各喜歡的地方嘛。

米：在第2集中，哪一個人物是你最先設計好的？

美：是主角。無論是哪個作品都好，我都是從主角開始的。

米：那在第2集中哪個人物設計起來是最困難的？

美：第2集的話始終是主角奧雲設計起來最辛苦。

米：那是甚麼意思？

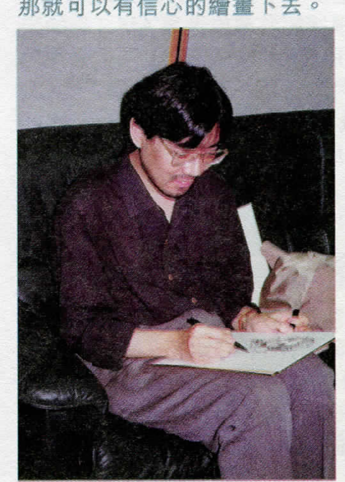
美：在洽商的時候，板野先生説希望可以改變一下，不過繪畫手法上不是説希望改變就能改得了的。所以我都是先繪畫了幾個樣子，然後去向板野先生徵詢意見，到他説這個感覺不錯的時候才有信心畫下去。試驗失敗最多的時候都是因為自己沒有把握，總覺得畫出來的畫不像樣。那時候只要對方説「這個人物不錯嘛」的話，那就可以有信心的繪畫下去。

米：那在第2集中，有哪些地方是你希望大家留意的？

美：遊戲本身固然是，尤其是動畫的部分，有以板野先生為中心的出色製作人參與，質素亦相當之高，是值得留意的地方之一。

米：據知，《QUOVADIES》的動畫正在拍攝中，當中會有新的人物登場嗎？在遊戲中出過場的人物在動畫中會不會有所改動？

美：會不會有新人角色我也不大清楚，這個階段我要做的事哩……在制服方面，我的插圖中所繪畫制服線條多了一點，這對動畫製作來説是致命傷，所以我打算減少線條令它容易繪畫一點。此外就是人物方面，第1集中的依莉娜的形象跟遊戲中的形象有點不同，所以在某程度上可以説是全新創作一樣。





關於電腦、遊戲

米：十年前跟美樹本先生你做訪問的時候，你說你最喜歡的女角是鈴明美。事隔十年，你最喜歡的女角，或者說最接近你理想的女角是哪一位呢？

美：最接近理想的女角還沒有……我想我當時也不是說我喜歡明美，只是因為繪畫明美的機會實在壓倒性的多，所以印象最深刻而已。不過最近因為沒有參與動畫的實際製作工作，沒有機會像以往那樣同一個人物每天畫上10張20張畫……因此對每一個人物都是同樣感覺，所以要說哪一個人物的話要比以前困難得多了。

米：那會是個怎樣的人物呢？

美：唔，現在也很難說。

米：最近有很多畫家都轉用電腦繪圖，美樹本先生你可有考慮過轉用電腦？

美：這個嘛……我常告訴自己不可忘記那是畫材之一，但到現在我還沒有實際用過。將來姑勿論電腦繪圖會否成為主流，我想也不得不學會用它。

米：現在你對電腦繪圖有何印象？

美：唔，我認為在一些情況下，它是一種很方便的工具。不過雖然有點言之過早，但我所害怕的是，過去我們要用一種顏料的都要累積一定程度的經驗……不夠經驗的話也不會使用吧？也就是說即使畫一張畫都要恰如其份的練習時間去累積經驗。但假如電腦繪圖這樣方便的工具普及的話，那任何人即便沒有那麼花上那麼長的練習時間，也可以開始畫起畫來的情況便會常常發生。反過來對整個業界來說，可能一下子湧現大量新人雖然會變得很有趣，但以畫師來說，不知道從哪裏會有些甚麼東西跑出來的恐懼感畢竟存在。總之是好壞參半啦。

米：美樹本先生你有玩電視遊戲嗎？

美：玩遊戲嘛……唔，我曾經參加過的遊戲也不少，玩的時候也會適量的玩。本身也不是討嫌玩遊戲，所以遇上好遊戲的話會很投入。不過，最近我極力抑壓自己不要玩。

米：為甚麼呢？

美：我一玩的話便會很沉迷的啊（笑），會玩到通宵達旦，那是我首先最怕的一點……其次是甚麼呢……可能是年紀的關係吧，有玩遊戲的衝動的時候始終會擔心眼睛疲倦、肩膊酸痛……假如有時間的話，我現在多數會出外面去散散心而不玩遊戲。

米：那你工作的地方或者家中也不會有遊戲機了吧？

美：有啊（笑），當然有啦。

米：可以告訴我們你有哪些遊戲機嗎？

美：唔—有哪些呢……有PlayStation也有SATURN，另外就是給助理拆開了的PC ENGINE和……哪個CD-ROM叫甚麼名字？那個可以將CD唱機的部分拆出來當WALKMAN使用的東西（笑）。此外還有超任。

米：你說你怕自己會沉迷於遊戲之中，那到現在為止有哪些遊戲會令你沉迷？

美：「唔——那是個很舊的遊戲，叫《薩爾達傳說》，玩那遊戲的一個星期裏除了睡覺便是打機啊。

米：最近可有一個遊戲令你有要沉迷下去的感覺？

美：沒有，我最近已很少留意遊戲的情報了……除了跟我的工作有關的遊戲外我幾乎甚麼都不知道了，連遊戲雜誌也很少看啊。不過，雖然只是從周圍玩遊戲的人的話中得知，但我相信我玩戀愛育成模擬遊戲的話一定會沉迷下去，一定會這樣。我一定會一面說：『怎會有這麼傻瓜的事情的！？』一面玩吧（笑）。

米：在各種遊戲中，你喜歡RPG那樣有故事的遊戲嗎？

美：不，遊戲的喜好方面，我喜歡那些在玩的一瞬間拼命地玩便可以的遊戲，例如射擊遊戲之類……以前我玩遊戲的時候都是玩這類遊戲的。

米：你玩遊戲的時候會不會把工作的事情全拋於腦後？

美：如果跟工作扯上關係的話便不能散心了，所以有時間的話多數都極力避免跟工作扯上關係。現在遊戲經已變成了工作的一部分了，所以無論如何也沒有純粹遊玩的感覺。

米：你可有興趣參加人物設計以外的遊戲製作工作？

美：基本上我始終是喜歡人畫畫的，所以創作人物是最好不過的了。不過，我希望不單是一直以來所設計的平面人物，現在多邊形之類的立體人物已可以做得很精細了，所以我希望能做那方面的設計。

關於香港

作的事的。我知道有很多人都有去到哪裏見到甚麼便會想到可以拿來用的想法，不過我就不太會那樣做。

米：問一個完全沒關係的問題——你對香港的女孩子有何印象？

美：香港的女孩子令我最吃驚的是當地的導遊。一個會日文的女孩子給我們帶路，帶我們通過小巷近路，我們在一些看來很可怕的地方小心翼翼的行的時候，突然有隻狗跑出來啊。我們問那個女孩子香港的市街中也有狗的嗎的時候，她一開口便說那隻狗看來很好吃，這令我們大吃一驚啊（笑）。那令我覺得香港的女孩子非常利害。

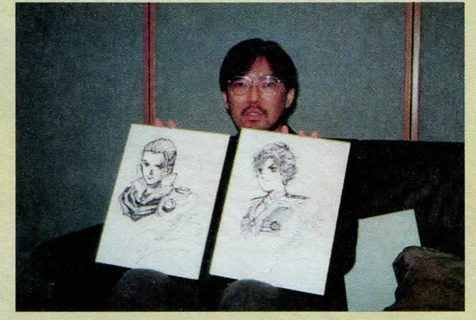
米：請你對香港機迷說句話。

美：今次《奧雲．尼爾（第2集）》的工作也是這樣，像我這樣的遊戲人物原案其實是一項得狡猾的工作……當大家的工作正忙得不可開交的時候，我便是最逍遙的時候，尤其是對動畫部分，我更沒有資格以直接參與的人的立場來說話……不過，我見到認真的同事真的很全情投入，製作很高質素的動畫出來。那結果經已完全放進這作品中，所以希望大家細心的品嚐。這個系列以後還會繼續下去，希望望大家繼續支持。

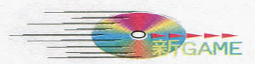
米：接下來還有些甚麼新工作嗎？

美：《超時空要塞7》的錄影帶系列還在推出中，雖然我的工作不是太多。新作將於今年年末左右推出——那是第一件工作。此外，《QUOVADIES》的動畫系列當然還會推出……除了這兩件工作之外，在今年秋天或是明年左右，最終還未決定，有接一齣電視動畫的人物設計工作。那不是由我一個人負責原案和設計的工作，但因為很多事情的關係我要幫手。我想稍後就會公布了吧，大家拭目以待吧。

這次訪問就此結束。臨走前除了拍照留念之餘，當然沒有忘記請美樹本先生給我們的讀者簽名作留念了。



這次美樹本先生給我們繪畫了《QUOVADIES》兩集的主角——哈魯和奧雲的畫，據GLAMS的木村小姐說，美樹本先生是首次在色紙簽名時繪畫奧雲的，所以特別具紀念價值。想得到美樹本先生的親筆簽名的話，快翻到132版參加「GLAMS」問卷調查吧！



直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX：2507-5175

EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲
第一位 FINAL FANTASY VII（65票）
生產商：SQUARE SOFT
第二位 生化危機（38票）
生產商：CAPCOM
第三位 心跳回憶（13票）
生產商：KONAMI

三大受歡迎 SATURN 遊戲
第一位 櫻大戰（32票）
生產商：SEGA
第二位 拳皇96（25票）
生產商：SNK
第三位 超級機械人大戰F（21票）
生產商：BANPRESTO

三大最受歡迎街機遊戲
第一位 街頭霸王III（32票）
生產商：CAPCOM
第二位 鐵拳3（23票）
生產商：NAMCO
第三位 拳皇96（18票）
生產商：SNK

三大最期待 PlayStation 新作
第一位 BIO HAZARD 2（96票）
生產商：CAPCOM
第二位 鐵拳3（54票）
生產商：NAMCO
第三位 街頭霸王EX PLUS（49票）
生產商：CAPCOM

三大最期待 SATURN 新作
第一位 超級機械人大戰F（102票）
生產商：BANPRESTO
第二位 X-MEN VS街頭霸王（43票）
生產商：CAPCOM
第三位 GRANDIA（38票）
生產商：GAME ARTS

三大最期待移植 PlayStation 遊戲
第一位 超級機械人大戰F（23票）
生產商：BANPRESTO
第二位 街頭霸王III（20票）
生產商：CAPCOM
第三位 VIRTUA FIGHTER 3（16票）
生產商：SEGA

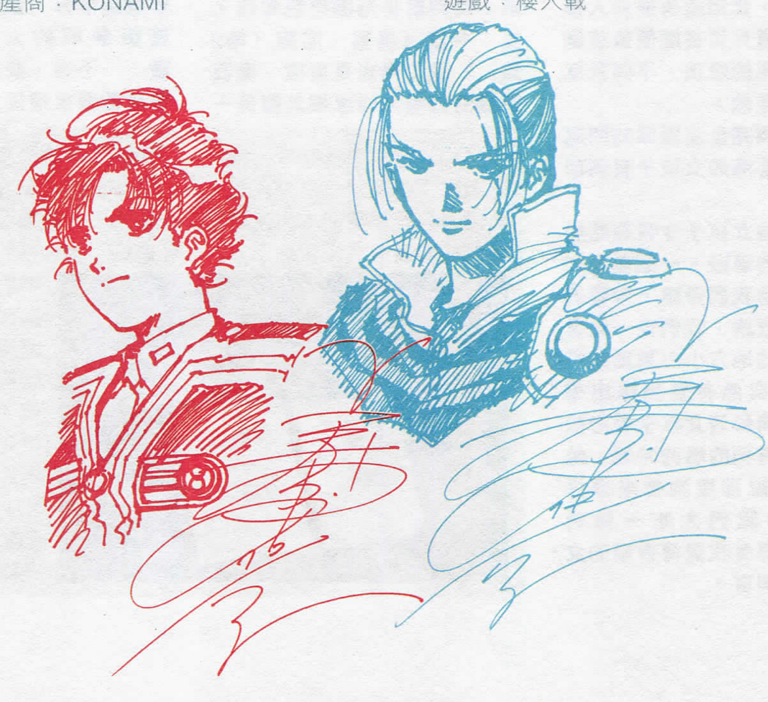
三大最期待移植 SATURN 遊戲
第一位 街頭霸王III（26票）
生產商：CAPCOM
第二位 FINAL FANTASY VII（15票）
生產商：SQUARE SOFT
第三位 死神兇宅（12票）
生產商：SEGA

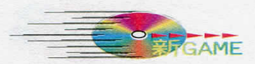
三大最期待中文化 PlayStation 遊戲
第一位 FINAL FANTASY VII（47票）
生產商：SQUARE SOFT
第二位 BIO HAZARD（21票）
生產商：CAPCOM
第三位 心跳回憶（17票）
生產商：KONAMI

三大最期待中文化 SATURN 遊戲
第一位 超級機械人大戰F（37票）
生產商：BANPRESTO
第二位 心跳回憶（19票）
生產商：KONAMI
第三位 下級生（14票）
生產商：ELF

三大最受歡迎男主角
第一位 古蘭特（42票）
遊戲：FINAL FANTASY VII
第二位 八神庵（21票）
遊戲：拳皇'96
第三位 KEN（19票）
遊戲：少年街霸2

三大最受歡迎女主角
第一位 藤崎詩織（31票）
遊戲：心跳回憶
第二位 不知火舞（15票）
遊戲：餓狼傳説
第三位 真宮寺櫻（14票）
遊戲：櫻大戰





直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲
第一位 FINAL FANTASY VII（65票）
生產商：SQUARE SOFT
第二位 生化危機（38票）
生產商：CAPCOM
第三位 心跳回憶（13票）
生產商：KONAMI

三大最期待移植 PlayStation 遊戲
第一位 超級機械人大戰F（23票）
生產商：BANPRESTO
第二位 街頭霸王III（20票）
生產商：CAPCOM
第三位 VIRTUA FIGHTER 3（16票）
生產商：SEGA

三大最期待中文化SATURN遊戲
第一位 超級機械人大戰F（37票）
生產商：BANPRESTO
第二位 心跳回憶（19票）
生產商：KONAMI
第三位 下級生（14票）
生產商：ELF

三大受歡迎 SATURN 遊戲
第一位 櫻大戰（32票）
生產商：SEGA
第二位 拳皇96（25票）
生產商：SNK
第三位 超級機械人大戰F（21票）
生產商：BANPRESTO

三大最期待移植 SATURN 遊戲
第一位 街頭霸王III（26票）
生產商：CAPCOM
第二位 FINAL FANTASY VII（15票）
生產商：SQUARE SOFT
第三位 死神兇宅（12票）
生產商：SEGA

三大最受歡迎男主角
第一位 古蘭特（42票）
遊戲：FINAL FANTASY VII
第二位 八神庵（21票）
遊戲：拳皇'96
第三位 KEN（19票）
遊戲：少年街霸2

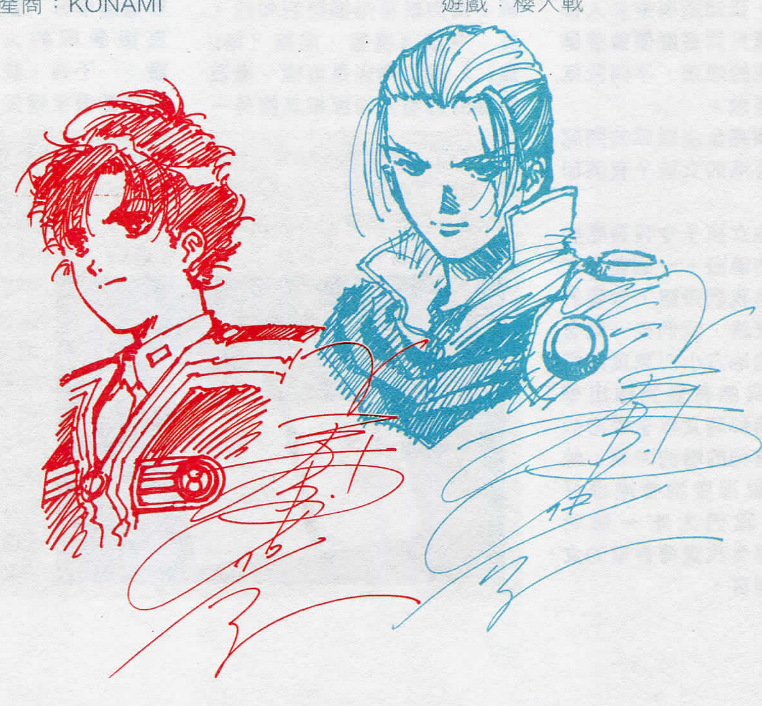
三大最受歡迎街機遊戲
第一位 街頭霸王III（32票）
生產商：CAPCOM
第二位 鐵拳3（23票）
生產商：NAMCO
第三位 拳皇96（18票）
生產商：SNK

三大最期待中文化PlayStation遊戲
第一位 FINAL FANTASY VII（47票）
生產商：SQUARE SOFT
第二位 BIO HAZARD（21票）
生產商：CAPCOM
第三位 心跳回憶（17票）
生產商：KONAMI

三大最受歡迎女主角
第一位 藤崎詩織（31票）
遊戲：心跳回憶
第二位 不知火舞（15票）
遊戲：餓狼傳説
第三位 真宮寺櫻（14票）
遊戲：櫻大戰

三大最期待 PlayStation 新作
第一位 BIO HAZARD 2（96票）
生產商：CAPCOM
第二位 鐵拳3（54票）
生產商：NAMCO
第三位 街頭霸王EX PLUS（49票）
生產商：CAPCOM

三大最期待 SATURN 新作
第一位 超級機械人大戰F（102票）
生產商：BANPRESTO
第二位 X-MEN VS街頭霸王（43票）
生產商：CAPCOM
第三位 GRANDIA（38票）
生產商：GAME ARTS





GLAMS《QUOVADIES 2～惑星強襲》讀者問卷調查

本問卷調查結果將直接交予GLAMS作參考（請圈出適當的答案）

獎項：　截止日期：1997年6月21日

美樹本晴彥《QUOVADIES》親筆插圖簽名板	2名
SATURN《QUOVADIES 2～惑星強襲》遊戲	2名
《QUOVADIES 2～惑星強襲》電話卡	3名
PlayStation《QUOVADIES》遊戲	1名
OVA版《ALICE IN CYBER LAND》第一卷	2名



鳴謝GLAMS, INC.送出獎品



1. 請你為《QUOVADIES 2～惑星強襲》以下各方面評分：
- ■遊戲性：1.極好　2.好　3.普通　4.差　5.極差
- ■難易度：1.太易　2..容易　3.適中　4.難　5.太難
- ■畫面（包括CG及動畫）：1.極好　2.好　3.普通　4.差　5.極差
- ■音響：1.極好　2.好　3.普通　4.差　5.極差
- ■操作性：1.極好　2.好　3.普通　4.差　5.極差
- ■包裝設計：1.極好　2.好　3.普通　4.差　5.極差
- ■售價：1.極好　2.好　3.普通　4.差　5.極差

假如你對以上各部分有何感想，請寫在此欄：

99.____________________

2. 你是從哪裏得知這遊戲的？

1.香港雜誌介紹　2.日本雜誌介紹　3.遊戲店

4.朋友介紹　5.電視介紹　99.其他:________

3. 你喜歡這遊戲哪方面？____________
4. 你不喜歡這遊戲哪方面？____________
5. 你最喜歡這遊戲中哪一個人物？____________
6. 你喜歡哪類型遊戲？

1.ACT　2.RPG　3.ARPG　4.SRPG　5.FIG　6.STG　7.AVG　8.育成SLG

9.戰略SLG　10.PUZ　11.RAC　12.SPT（________）　99.其他：________

7. 你現在最希望買的遊戲是哪一個？____________
8. 哪種遊戲人物商品是你希望擁有的？____________

下期德間書店INTERMEDIA送出《電腦天使SS》獎品！！

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1. 你最喜愛的PS遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

2. 你最喜愛的SS遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

3. 你最喜愛的街機遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

4. 你最期待的三款PS遊戲

遊戲名稱：________　________　________

遊戲生產商：________　________　________

5. 你最期待的三款SS遊戲

遊戲名稱：________　________　________

遊戲生產商：________　________　________

6. 你最希望移植到PS上的遊戲

原著機種：________

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

7. 你最希望移植到SS上的遊戲

原著機種：________

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

8. 你最期待中文化的PS遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

9. 你最期待中文化的SS遊戲

遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

10. 你最喜愛的男性遊戲人物

人物名稱：________

遊戲名稱：________

11. 你最喜愛的女性遊戲人物

人物名稱：________

遊戲名稱：________

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？

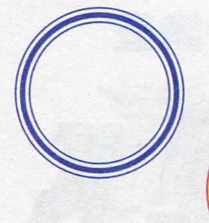
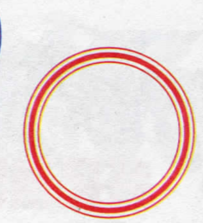
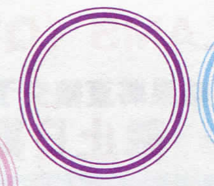
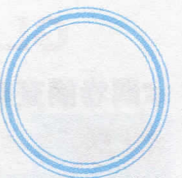
遊戲名稱：________

遊戲生產商：________

13. 請提出你對PS特約店及行貨遊戲的意見

（如：特約店的好處與要改之處分別在哪裏？再需要何種服務？若要進行推廣活動？該有甚麼內容？）



「新周刊」叫乜名？家陣話你知！

BY：ZAC

現在，小弟在此向大家宣布《遊戲誌》的「新周刊」正式名字叫

遊樂誌
GAME PLUS

請大家好好緊緊記。如果大家對這個LOGO及書名有任何寶貴的意見，就不妨來信告訴我們。

《遊樂誌》的方針

有讀友以為，《遊樂誌》會與《遊戲誌》一樣，走專業遊戲雜誌路線；然而，這與《遊樂誌》的方針有點不同。《遊樂誌》的方針，除了會為大家提供各種遊戲的消息、攻略之外，更會為大家提供其他方面的流行情報。我們希望，能出版一本獨特的、大眾化的遊戲雜誌，給大家一個意外的驚喜。亦即是說，《遊戲誌》是一本專門書；而《遊樂誌》則是一本「入門書」。如果有讀友是剛剛開始玩次世代家用機的話，便可以《遊樂誌》作一個入門的途徑。



為甚麼叫《遊樂誌》？

因為《遊樂誌》本身並不是一本純遊戲刊物，所以在名稱中除了遊戲以外，更要有其他的元素。經過大家不斷的開會研究，大家都認為「遊樂」這兩字十分適合。「遊樂」包含了「遊戲」及「玩樂」的意味，這代表了《遊樂誌》除了會介紹各種遊戲以外，還會為大家介紹其他消閒趣味及流行情報。至於為何要用「誌」字呢？理由十分簡單。因為《遊樂誌》與《遊戲誌》同屬一個大家庭，取名《遊樂誌》，是希望能給各位一個「系列」的感覺，讓大家覺得她們是兩姊妹。

繼續訪問《遊樂誌》的編著們！

RAY

筆名：RAY
筆名來由：喺字典找到（自己英文名）
興趣：動漫畫、遊戲機、電腦、模型……
專長：專研究機動戰士
喜歡的遊戲（或系列）：《FF》，《超級機械人大戰》，橫向SHOOTING
喜歡的遊戲人物：無特別喜歡人物
婚姻狀況：未婚
入行年數：3年
職責：百搭
出道作：唔記得
以往作品及經驗：乜都寫過吓
代表作：都係唔記得，唔知「？-級」年代Z高達特輯算唔算呢？
加入GPM組織的原因：有人賞識，所以便加入
對《遊樂誌》的展望：哈哈哈，梗係……

SKIN

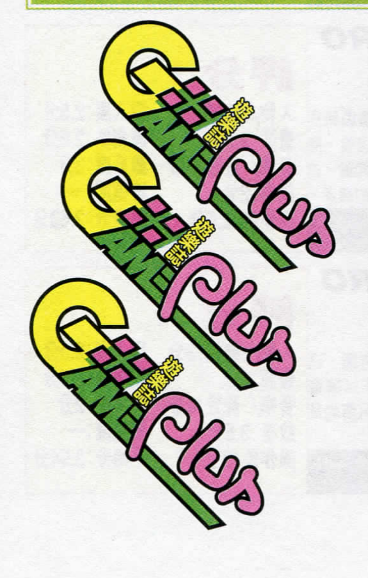
筆名：SKIN（又名八神京）
筆名來由：純屬意外！
興趣：彈吓鋼琴，聽吓浪聲……（都唔假得晒嘅）
專長：拳腳功夫唔錯，劍術更加高超
喜歡的遊戲（或系列）：《THE KING OF FIGHTERS》
喜歡的遊戲人物：草薙京、橘右京……八神庵都唔錯！
婚姻狀況：未結婚喎
入行年數：6年有多啦！
職責：保護世界和平
出道作：記性唔係咁好，等我諗吓先……
以往作品及經驗：寫咗好多潮流情報，娛樂採訪，漫畫動畫嘅稿。經驗都唔少囉！
代表作：份份都係
加入GPM組織的原因：迂迴曲折，感人肺腑，奇情動聽……總之好難話你哋知
對《遊樂誌》的展望：*會好掂！*



Skin

ZAC私底下無責任短評：與RAY相識的日子不算深，但他卻給小弟感到一份熱誠及衝勁，每次也會給我們提出一些有用的意見。另一方面，原來他對賽車及「RQ」都有認識，對小弟這個剛開始研究「RQ」的初哥起了很大的幫助（←開始離題）……

ZAC私底下無責任短評：SKIN雖然是《遊樂誌》中年紀最輕的一人（真的？），但他的經驗卻很豐富（肯定是真的！）。難得的是，在這行經歷了這麼久，他仍能保持着年人的幹勁。相信他會對《遊樂誌》起了一個很大的推動力。



再次節目預告！！

在下期，我們會訪問《遊樂誌》的最後一名編者——飛龍。另外，亦會為大家送上《遊樂誌》的最新情報，萬勿錯過！





無責任新GAME評壇



無責任編輯：ARES

GRITZ 金字塔冒險

初看名字還以為這是RPG或SLG這類遊戲，誰知原來這是一隻動作遊戲。而在測試後筆者更愛上了這隻玩法類似《炸彈人》，但換以流沙攻擊及可更卑劣操作的遊戲。遊戲除操作合格外，系統亦十分有新意，加上可四人同時對戰更是宴客用佳品。

PlayStation／三洋電機／ACT／5800日圓

評分：

人物/機械:3分　投入度:3分
畫面:3分　原創性:2.5分
音樂/音效:2.5分　難易度:4分
故事:2.5分　移植度:——
操作性:4分　平均分:2.8分



無責任編輯：山寺良牙

瑪莉工作室

這遊戲所用的題材十分之有趣，以一名少女因為成績極差，而要進行一個為期五年的特別課程去訓練自己。人物的設定十分不俗，本人特別喜歡在版圖行動時的「二頭身」公仔，十分之可愛。另外在遊戲中亦有不少的特別EVENT，而且更有一些MINI GAME。第三就是遊戲中要製作的道具亦適量，可惜要增加知識值的話就辛苦多了。最後一句，此遊戲可屬上等之作。

PlayStation／GUST／RPG／5800日圓

評分：

人物/機械:4分　投入度:5分
畫面:3分　原創性:5分
音樂/音效:3分　難易度:4分
故事:4分　移植度:——
操作性:4分　平均分:4分



無責任編輯：MS

加油！森川君2號

這遊戲是以養育為主，而養育對象則是人工知能——AI，相對於近來流行的「他媽」差不多，但是森川君的樣子不單趣緻可愛，還經常做出連玩者意想不到的事，最重要的是它會將玩者所教的事，一一做出來，玩起來比較親切，它的趣怪樣（花洒咀），真叫人喜愛。

PlayStation／ETC／SCE／338港幣／行貨

評分：

機械/人物:4分　投入度:3.5分
畫面:3.5分　原創性:——
音樂/音效:3.5分　難易度:3.5分
故事:——　移植度:——
操作性:3.5分　平均分:3.58分



無責任編輯：MS

空牙外傳

這是移植街機《骸牙》的射擊遊戲，有四種不同類形的機種和人物給玩者選擇。除此之外，遊戲裏追加了一種特殊攻擊，這特殊攻擊並不是像普通的飛機GAME般按掣放「大彈」，而是要輸入指令後，機體作另一邊的攻擊，再不局限於直線攻擊了，玩起來有新鮮感。

SS／STG／DATA EAST／5800日圓

評分：

機械/人物:3.5分　投入度:3分
畫面:3分　原創性:——
音樂/音效:2.5分　難易度:2.5分
故事:3分　移植度:3分
操作性:3.5分　平均分:3分



無責任編輯：MS

SIM TOWN

這個遊戲何謂是從前《SIM CITY》的簡易版，其系統比較起來簡單容易，對於一些年紀較小的玩者來說，是一隻容易上手的遊戲，再加上它的趣怪的建築物，玩起來有點新意，不再與現實一般那麼平凡。以一個鎮長為目標，是隻不錯的益智遊戲。

PlayStation／SLG／IMAGINEER／5800日圓

評分：

機械/人物:3.5分　投入度:3分
畫面:3分　原創性:3.5分
音樂/音效:2.5分　難易度:3分
故事:——　移植度:——
操作性:3分　平均分:3.07分



無責任編輯：KOTARO

CUBE BATTLER 安娜未來編

《CUBE BATTLER STORY OF SHOU》只不過是數月前才發售的作品，這麼快便推出其續編新作《~STORY OF ANNA未來編》，本以為會有新元素加入，可惜得出來的效果比較令人失望。從遊戲上看，除了故事中心和主角改為上集主角的女友安娜未來外，與前作的分別並不大。而遊戲的動畫表現比較粗糙，故事亦接近前作，在創意性不足的情況下，使玩過上集的人投入感大打折扣，不過仍然推介給未玩過的讀者。

SS／YANOMAN GAMES／PUZ／5800日圓

評分：

人物/機械:3分　投入度:2.5分
畫面:2.5分　原創性:2.5分
音樂/音效:3分　難易度:3分
故事:2分　移植度:—
操作性:2.5分　平均分:2.63分



無責任編輯：KOTARO

龍的五千年

《龍的五千年》一隻另類的冒險遊戲，單看遊戲的製作的確花了很多心思，就在人物設計方面，已請來替漫畫雜誌(田田田田)負責插畫的寺田克也，另外MONSTER設計方面，就請到在日本以繪畫MONSTER而出名的韮沢靖，還有負責音樂監督是對中國民謠有很深詣藝的都留教博。唯一比較可惜的是人物並非人聲配音，而且故事亦略嫌單向，戰鬥效果欠奉，是美中不足的地方。

SS／IMAGINEER／AVG／6800日圓／MEM

評分：

人物/機械:3分　投入度:2.5分
畫面:3分　原創性:2.5分
音樂/音效:4分　難易度:2分
故事:3.5分　移植度:—
操作性:3分　平均分:2.94分



無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：KOTARO

INDY 500

先旨聲明不要與同名的街機作作雙比，否則便會大失所望。雖然此遊戲的整體很平均，不論速度感、畫面、操作，甚至難易度並非非常突出，但能造到的是INDY 500賽車獨有的真實感，以及應對每一條賽道而作出不同的零件修改，是廠方比較花心思的地方。所以，若然是INDY 500的愛好者便不能錯過。

PlayStation／ TOMY／ RAC／ 5800 日圓／ 1~9 BLOCK

評分：

人物／機械:3分　投入度:3分
畫面:3分　原創性:3.5分
音樂／音效:3分　難易度:3.5分
故事:—　移植度:—
操作性:2.5分　平均分:3.07分



無責任編輯：KOTARO

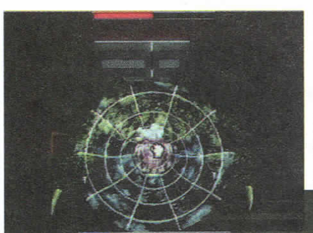
THREE DIRTY DWARVES

由SEGA公司親自操刀的動作遊戲——《THREE DIRTY DWARVES》，是近期比較特別而出色的作品。從遊戲去看，單是故事已非常有創意，配合人物和畫面那種美國漫畫的風格設計，還有流暢的人物動態，可算是同類型的佳作。另外順帶一提，此遊戲擁有很多令人意想不到的關卡，玩後你便知道不是動作遊戲那麼簡單。

SS／ SEGA／ ACT／ 5800 日圓／ MPLY

評分：

人物／機械:3分　投入度:3.5分
畫面:3分　原創性:4分
音樂／音效:3.5分　難易度:3.5分
故事:3.5分　移植度:—
操作性:3.5分　平均分:3.44分



無責任外稿：KOTARO

DARK HUNTER 下～妖魔之森～

此作品是《DARK HUNTER上～異次元學園》的續編，故事是承繼上回結局的延續，所以遊戲的基本玩法不變已是意料中事。而遊戲最大的吸引力之處，莫過於其那種深入淺出的英語教學方式，不但使玩者能領略到冒險遊戲的可取之處，更能透過遊戲學習英語，是不可多得之作品。然而，唯一垢病的地方便是動畫不夠水汁準和難易度稍低。

PlayStation／ SS／ 光榮／ AVG／ 6800 日圓

評分：

人物／機械:3.5分　投入度:2.5分
畫面:2.5分　原創性:3分
音樂／音效:3.5分　難易度:2.5分
故事:3分　移植度:—
操作性:2分　平均分:2.81分



無責任編輯：KOTARO

J-LEAGUE GO GO GOAL！

一向擅長出足球遊戲而聞名的公司——TECMO，在SEGA SATURN上推出其公司的新作《J-LEAGUE GO GO GOAL！》。雖然J-LEAGUE的足球遊戲很多都是換湯不換藥之作，這隻亦不例外，但此遊戲最獨特的地方，莫過於發揮玩者對戰術運用的技巧，是同類型作品沒有的。唯一不滿的地方是人物表現和手掣的操作度，用後便知道對應MULTI CONTROLLER是廠商的陰謀。

SS／ TECMO／ SPT／ 5800 日圓／ MPLY／ 對應 MULTI CONTORLLER

評分：

人物／機械:2.5分　投入度:4分
畫面:3分　原創性:3分
音樂／音效:3.5分　難易度:3.5分
故事:—　移植度:—
操作性:4分　平均分:3.36分



無責任編輯：赤目黑龍

日本職業麻雀聯盟公認 擊破道場

黑龍雖然不是一個賭徒，不過，黑龍對麻雀遊戲是情有獨鐘的，不過對這隻《日本職業麻雀聯盟公認 擊破道場》便不大欣賞，縱然遊戲本身是有一點兒的創意，不過遊戲的「老屈」情況太嚴重，所以可玩性不高。另一方面，遊戲變化不大，令人有沉悶的感覺。

PlayStation／ TAB／ naxat soft／ 5800 日圓

評分：

人物／機械:1.5分　投入度:1.5分
畫面:2分　原創性:3分
音樂／音效:2分　難易度:3分
故事:——　移植度:——
操作性:2分　平均分:2.14分



無責任編輯：赤目黑龍

SOL DIVIDE

彩京果然是間厲害的公司，每次推出的射擊遊戲也是非常出色，這次的亦不例外，不過，這《SOL DIVIDE》雖然不俗，但是卻存在着非常多的問題，例如是遊戲的長度，試問一個十多分鐘便可玩完的遊戲又怎會有人欣賞呢？而且進入二週目的條件太苛刻了，基本上是做不到的。

街機／ STG／ 彩京

評分：

人物／機械:3分　投入度:2.5分
畫面:2.5分　原創性:3分
音樂／音效:2.5分　難易度:4分
故事:2分　移植度:——
操作性:2分　平均分:2.69分



無責任編輯：TAZ

D-XHIRD

與《鬥神傳》系列同是TAKARA製作的立體格鬥遊戲，《D-XHIRD》的表現確是有點強差人意。不知為何人物的動作總有點「硬直感」，新增的「自主連續技」無錯是很好玩，但那型仔的完結動作分分鐘會令你被敵人一發逆轉。既然已使用了新開發軟件，那為何會落得如此下場？請快點熟習新開發軟件吧！我相信TAKARA的實力還未完全發揮。

SS／ TAKARA／ FIG／ 5800 日圓

評分：

人人物／機械:4分　投入度:3分
畫面:3分　原創性:2.5分
音樂／音效:3分　難易度:2.5分
故事:3　移植度:——
操作性:3分　平均分:3分



無責任新GAME評壇

無責任編輯：TAZ

DEFEAT LIGHTNING

My Home Dream マイホームドリーム

比起《RUNNING HIGH》純賽跑的高速感受，這《D.L》所追求的似乎是以高速行走中的戰車，在賽道上殺敵的暢快感。速度與遊戲性十足，但難度有點不平均。各人物設定雖不算好，故事也熟口熟面。但相較其他毫無設定可言的遊戲，極對是做足功夫的誠意之作。説起誠意，買正版的朋友請細看説明書第一頁那篇製作者的

PlayStation／ Deruise／ RAC／ 5800日圓　© Dcruise. LTD

評分：

人物／機械:3.5分　投入度:4分
畫面:3.5分　原創性:4分
音樂／音效:3分　難易度:3.5分
故事:2.5　移植度:——
操作性:3.5分　平均分:3.4分





無責任編輯：TAZ

秦始皇帝 THE FIRST EMPEROR

士兵們的AI做得實在太差，時常會發現補給人不知去了那裏、士兵不懂過橋、一大隊軍隊阻着補給人進城補給的苦況。但唯一可取，亦最令我着迷的REAL TIME戰鬥的確做得十分緊張刺激，那雄糾糾的殺陣聲，那幾萬大軍追殺敵人平民的壯觀景像，又再令我瘋狂的血沸騰。喜歡玩中國歷史遊戲而又被「劉皇叔」悶死的朋友，不妨一玩。

PlayStation／ Shangri-La／ SLG／ 468港圓　© Shangri-La

評分：

人物／機械:3分　投入度:4分
畫面:3.5分　原創性:4分
音樂／音效:3分　難易度:2.5分
故事:3分　移植度:——
操作性:2分　平均分:3分



無責任編輯：阿三

KAIN THE VAMPIRE 最後之選擇

「吸血鬼」的印象令我對這隻遊戲的感覺有著不少影響，可能是嫌主角是個殺人狂魔，不夠瀟灑浪漫罷。遊戲畫面非常美國人口味，一貫「鬼佬GAME」風格，遊戲操作上，近距離時是斬不到任何人的。但很奇怪，竟然差不多可以向任何角色使出「遠距離吸血」(噴血似乎貼切一點)，的確是以暴力取勝。

PlayStation／ ARPG／ Crystal／ 5800日　© 1996 Crystal Dynamics

評分：

人物／機械:2.5分　投入度:2.5分
畫面:2.8分　原創性:3分
音樂／音效:3分　難易度:3分
故事:——　移植度:——
操作性:2.5分　平均分:2.75分

無責任編輯：阿三



抄襲雖有誠意，不要再有下次！

SEGA SATURN又有足球GAME新作，今次《J-LEAGUE GO GO GOAL！》明顯是有點誠意的。至少在系統上能造到戰略性和技巧性並重，這點已非常值得欣賞。雖然近兩年來，J-LEAGUE的足球遊戲大多都是純綷換新球會新球員新DATA之外，就已經沒太多新意了。但《J-LEAGUE GO GO GOAL！》卻似乎有著另一種企圖心，就是想將幾隻受歡迎的足球遊戲，來一個總合集大成。所以大家無論在看、在玩抑或在彈，都有感到中有著不同遊戲的影子。《J-LEAGUE V-GOAL 97》、《VIRTUA STRIKER》、《FIFA 96》、《實況WINNING ELEVEN 97》……雖然説不上有創意，但整體來説都算幾滿意。I LIKE IT！

© TECMO,LTD.1997

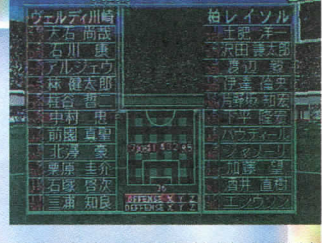
製造商：TECMO
發售日：發售中(5月30日)
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:—
操作性:3.5分
投入度:4.2分
原創性:2分
難易度:3.5分
移植度:—
平均分:3.2分

J-LEAGUE GO GO GOAL!

無責任編輯：ARES



我愛人山人海劇爆籠門

雖然J-LEAGUE於日本的受歡迎程度正慢慢下降，但於遊戲方面卻仍是持續推出，看來這高密度轟炸將會繼續一段一子。而這隻《J-LEAGUE GO GO GOAL！》亦如其他J-LEAGUE遊戲一般，以最新球員資料作招徠，但相對來説似乎大多大多這些同類同系統同操作的遊戲了，實在令人有些膩的感覺。不過以特點來説，玩了一晚後ARES終發現一過能令自己繼續玩下去的原因，那便是由於玩者可自行設定球隊的陣式，甚至逐人調配，故玩者便可將所有球員(守門員除外)放於同一點，實行九零一戰術這類變態陣式，呵呵！我愛毛球！我愛人山人海劇爆籠門！！

©TECMO,LTD.1997

製造商：TECMO
發售日：發售中（5月30日）
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
備註：對應MULTI CONTROLLER

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——
平均分:2.7分

J-LEAGUE GO GO GOAL!

無責任新GAME評壇

無責任編輯：ARES

不能錯過的高水準作品



記得玩《皇牌空戰》己是《遊戲誌》創刊之時，事隔差不多兩年，現在手上的《皇牌空戰 2》可説絕對沒有令ARES失望。就操作上遊戲可說操控自如及合乎邏輯，移動時機體會遇上空氣阻力，而這便是於上集令人驚喜的氣流效果。另每項任務除要擊落目標外更可以擊落其他敵方目標物及隊長機來增加獎金，同時新作中可選用的戰機種類亦多了不少，而且部份更是以現實型號為基念而創作的型號，可説同時照顧到戰機迷及純遊戲玩家。至於在畫面方面，新作明顯進步了不少，尤其晚上的城市戰鬥更真實度十足，難度設定亦十分適中，整體來説絕對是不能錯過的高水準作品。

機種：PlayStation
製造商：NAMCO
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM
價格：$398
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機械:4.5分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:3分
音樂/音效:2.5分	難易度:3分
故事:——	移植度:——
操作性:4分	平均分:3.6分

皇牌空戰 2

無責任編輯：山寺良牙

超激烈空戰再次震動你的心！

各位待望已久的著名立體戰機射擊遊戲——皇牌空戰 2，現在終於與各位見面，無論是畫面、聲音、以至機體的設定均屬超水準之作，簡直將PlayStation的多邊形機能發揮至最高峰。飛機設定的方面，除去了上集機體顏色只有一種的形式，將飛體顏色設定與實機差不多。另外，出場的戰機更比前在大為增加，更有一些新型的戰機，令軍用戰機迷大包眼福。第三，今作加多了一個擊落特別敵人而取得勳章的新模式，令人有一個新的感覺。還有很多很多好玩之處不能一下子形容，總而言之，有PlayStation的人絕絕對對不能錯過此遊戲；如錯果了，就是你的一大損失。

機種：PlayStation
製造商：NAMCO
售價：398 港圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機械:4分	投入度:5分
畫面:4分	原創性:——
音樂/音效:4分	難易度:3分
故事:3分	移植度:——
操作性:4分	平均分:3.86分

皇牌空戰 2

無責任編輯：山寺良牙

培育妖精蛋成長



除了《VOICE PARADICE》原有的三隻妖精出場外，另外再有二隻新出的妖精。人物設定方面算做得不錯，各人都做得十分可愛。故事背景方面，以一位正就讀美術大學的大學生去培育一隻妖精蛋成長，雖然有些可笑，但不失為一個非常有趣的題材。背景音樂方面，本人非常之接受，特別是在家中的那後悠揚的鋼琴聲。至於負責配音的聲優陣容：久川綾、丹下櫻、富沢美智惠、千葉繁等……所負責的人物也十分之合適，對於聲優迷來說是一隻不容錯過的遊戲。但本人覺得較為可惜的是由於PlayStation的機能所限，LOAD碟十分慢，令到本人覺得可能是「玩玩吓HOLD咗機」，希望下一次能有改善。

機種：PlayStation
製造商：ASK 講談社
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機械:4分	投入度:3分
畫面:4分	原創性:3分
音樂/音效:4分	難易度:3分
故事:3分	移植度:——
操作性:3分	平均分:3分

ELFIN PARADISE

無責任編輯：魔城城主 AMAKUSA

一隻戀愛育成SLG的極品

這一隻由電腦版移植的戀愛育成遊戲，終於推出了市場，而且這隻遊戲還是雙CD，分別是主角的幼年時候及青年時候，筆者由於未曾玩過電腦版，所以在一開始的時候，真的有一點兒感覺在玩着《心跳》，同樣是鍛練自己，同樣是找一個心愛的對象，然後投其所好，去追這一位夢中情人；但玩真一些，發覺兩者之中終於有分別了，這遊戲中的去處太少了，想去一些其他的地方都沒有多些選擇，還有故事的開始雖十分吸引，但當大家玩了一年之後，就會發覺開始悶（若大家是不停玩的話）；但其實當中亦有可取之處的，因為可以看到各色們的成長，而且人物都十分討好，若想於消閒的時候去玩一隻戀愛SLG的話，它會是一隻不錯的選擇。

機種：PlayStation／SegaSaturn
製造商：TAKARA
遊戲性質：SLG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM（2 枚組）

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:3.5分
畫面:3分	原創性:2分
音響／音效:2.5分	難易度:3分
故事性:3分	移植度:4.5分
操作性:4分	平均分:3.22分

EBEROUGE 戀愛物語





無責任新GAME評壇

WARA2 WARS激鬥！大軍團戰

無責任編輯：JJ

我很矛、但我可爆機



向來每當玩SLG時，都會嘗試去找出該遊戲在系統上的漏洞，這除了是製作攻略的本份外，亦可測試出遊戲本身的設計是否完善。

這次的《WARA2 WARS激鬥！大軍團戰》在下一共玩了兩次，結果當把第一次玩時發現的漏洞在第二次玩時運用後，遊戲的平衡便馬上被破壞了，然而若不用這種玩法的話，相信是會很難爆機的。

以人物設定來説，10種軍團各有其有趣之處，但有些部隊(如外星人)則實在太弱，另外特殊卡的設定亦有點失算，因為能購買的機會實在是太少了！往往由開GAME到爆機就只有3次機會，結果令一個原本可提高戰略性的系統亦白白浪費。對於那些對SLG有要求的人來説，這只能算是一個很普通的作品。

機種：SEGA SATURN
製造商：翔泳社
遊戲性質：SLG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：47 BLOCKS

評分：

人物／機械:2.9分	投入度:3.5分
畫面:2.5分	原創性:2分
音樂／音效:2.7分	難易度:2.5分
故事:——分	移植度:——分
操作性:2.5分	平均分:2.66分

祖尼狄卡之貓

無責任編輯：小健健

WELL，一隻本格派尋寶式AVG

WELL，其實這可是一隻「本格派」的尋寶式AVG，玩者都是要在迷宮內解謎找尋一些必要的道具，再在適當的地方使用。不過，此GAME的解謎難度並不是太高，可不會難到一些有玩AVG.前科的玩者。不過此GAME比較遜色的地方可説是在多邊形的表現，崩爛非常。而在阿TAC君有次更因電腦來不及表現前面的景像而當機！！不過除此之外，這也是一隻蠻有趣的遊戲。

機種：PlayStation
製造商：TAKARA
遊戲性質：AVG
價格：398港元
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:1.9分	投入度:3分
畫面:2.3分	原創性:3.2分
音樂／音效:3.5分	難易度:3.5分
故事:4分	移植度:——
操作性:3.3分	平均分:3.08分

VAMPIRE SAVIOR

無責任編輯：KOTARO

又愛又恨，慾罷不能



CAPCOM公司的名作，格鬥遊戲《VAMPIRE》的續編第三作——《VAMPIRE SAVIOR》，在無聲無息之中推出，而外間的反應卻未如想像中般理想……。回説遊戲方面，新登場的四名角色，每一個人物的設計亦各具特色，尤其是新角色小紅帽BULLETA，簡直令人又愛又恨，慾罷不能。而遊戲中的背景大部份亦重新設計，有些人物的拳腳招式和必殺技也作了改動，另外新加入的元素——DARK FORCE，使每個角色更能發揮其獨特之處，值得一讚。還有每個角色不剩止一個爆機結局，而且故事簡直令人意想不到，絕對是值回票價，不信的話可以一試。

機種：街機
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG

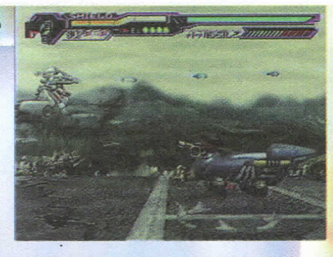
評分：

人物／機械:4分	投入度:3.5分
畫面:3.5分	原創性:4分
音樂／音效:3.5分	難易度:3.5分
故事:4分	移植度:—
操作性:5分	平均分:3.88分

超時空要塞～可有記起愛

無責任編輯：MS

導彈是萬能的



還記得以前曾出過不少《超時空要塞》的遊戲，包括「FC」、「SFC」和「PC-E」都出過，而今次在「SATURN」推出，相信有不少超時空迷都不會錯過的，也包括本人在內。這個遊戲融合了《機動戰士高達》的系統，在2D畫面裏有3D的感覺，在戰機的前方、後方、左方和右方都會有敵機出現，但其難度不算高，是隻容易上手的遊戲。而且在每一段動畫之中都有原聲配音，簡直就像看多一次動畫一樣。由其是遊戲開始時的一段動畫，全部是新畫的。而最令人感動的是在最後一版，一邊玩，一邊聽明明唱的歌，真的好正。所以未買的人快些買呀！

機種：SEGA SATURN
製造商：BANDAI VISUAL (EMOTION)
遊戲性質：SLG
價格：6800日圓
容量：CD-ROM × 2

評分：

機械／人物:4分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:4分
音樂／音效:4.5分	難易度:3.5分
故事:4分	移植度:——
操作性:4.5分	平均分:4.06分

無責任新GAME評壇

無責任編輯：米奇

這是願意斥鉅資才買得到的享受

無論如何，我是為了那些插圖才花錢去買這張畫集的。當初當《SENTIMENTAL GRAFFITI》宣布推出這限售30000張的畫集時，我對它的「限量」程度抱很大懷疑，畢竟「前車可鑑」。果然，我們從日本雜誌的銷售榜中知道這畫集的銷數的確超過宣稱的20000隻之多。

不過，假如你抱着一定買得到的心態到日本去搜尋的話，一定會大吃一驚。19000日圓呀，足足炒高6倍幾呀！連帶它的有關商品也炒個斷市。

回説畫集本身，相信大家一看就知道甲斐智久即是《同窗會》的人設及原畫水谷徹，畫集採用高解象顯示，質素非常之高，對於早就迷上了甲斐智久的畫的米奇來説自然非常欣賞。畫集所收錄的畫數相當多，而且都是足本收錄，沒有字或給裁去部分，比起看日本雜誌的還要仔細，所以米奇已決定，自行購買一盒相紙，把畫集裏的畫全印出來看個飽。

最重要是這畫集中收錄的主要是甲斐智久的畫，而不是那些完全失去了風采的遊戲中人物插硬照。初次見到那些硬照時實在令我對遊戲印象大打折扣，幸而這畫集中的人設部分顯示有關方面已作出改善，所以到這遊戲推出時，我仍是會一試這作品的。

當然，這是你願意斥鉅資才買得到的享受。

機種：SATURN
製造商：NEC INTER CHANNEL
性質：ETC
價格：2980 日圓
容量：CD-ROM

評分： 插圖：甲斐智久

人物／機械:4.5分
畫面:4.5分
音樂:3.5分
故事:—
操作性:3分
投入度:3分
原創性:—
難度:—
移植度:—
平均分:3.7分

SENTIMENTAL GRAFFITI FIRST WINDOW

無責任編輯：赤目黑龍

沙原來是可以這樣好玩的……

好！好一隻自稱為「ADVENTURE」而實際上是ACT的遊戲，起初聽到這遊戲名字時，只是想到這隻遊戲可能是那些甚麼3D的解謎遊戲，殊不知當一開這遊戲，原來這遊戲是那麼像《BOMBERMAN》的，黑龍立時跳起上來，不過，似雖然是似，不過以圖面的質素而言則仍有一段距離，不過如果以玩的氣氛而論，這隻《金字塔冒險》絕對不會比《BOMBERMAN》遜色的，而且在每版之中不是只要將敵人全部殺死便算數，還要取到所有的道具，這便是遊戲的特色之一。不過這遊戲有一個致命的弱點，那便是圖版太細了，在以往推出的《BOMBERMAN》之中，圖版因為夠大，所以可以加添不少的新奇事物，而《金字塔冒險》便沒有這種的特色。

機種：PlayStation
製造商：三洋電機
遊戲性質：ACT
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

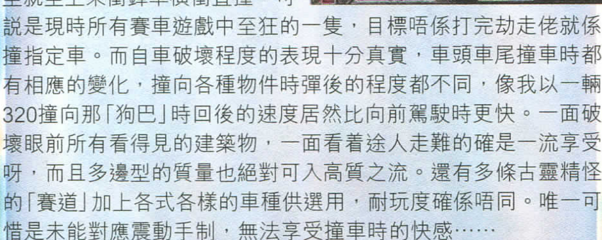
人物/ 機械:3分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:2分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——
平均分:2.63分

金字塔冒險

無責任編輯：TAZ

一面破壞一面看着途人走難的確是一流享受呀！

內滕寬終於向現實低頭，唔再堅持只為SEGA做GAME。一坐就坐上架衝鋒車橫衝直撞，可説是現時所有賽車遊戲中至狂的一隻，目標唔係打完劫走佬就係撞指定車。而自車破壞程度的表現十分真實，車頭車尾撞車時都有相應的變化，撞向各種物件時彈後的程度都不同，像我以一輛320撞向那「狗巴」時回後的速度居然比向前駕駛時更快。一面破壞眼前所有看得見的建築物，一面看着途人走難的確是一流享受呀，而且多邊型的質量也絕對可入高質之流。還有多條古靈精怪的「賽道」加上各式各樣的車種供選用，耐玩度確係唔同。唯一可惜是未能對應震動手制，無法享受撞車時的快感……



機種：PlayStation
製造商：CLMAX
遊戲性質：RAC
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4分
畫面:3.5分
音樂／音效:4分
故事:4分
操作性:4分
投入度:5分
原創性:4分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:4分

衝鋒車 RUN ABOUT

無責任編輯：ZAC

帶淚重溫童年時



起初有點擔心會與原著有太大的分別。幸好，這個遊戲總算將電影版移植過來，令人玩得十分感動。加上在過場時播片(大部分都是原裝電影版舊片，即1984年的作品。當年的製作水準實在高得厲害)，更令小弟「睇到流淚」(←乜次次到流淚？)。操作性方面，並不難上手，而且又可欣賞到《超時空要塞》特有的「飛彈亂舞」場面，真的值得一讚。如果要彈的話，便是某些版面太長，還有的是在木星飛行遭伏擊時，既沒有武器(沒辦法，要跟足原著嘛)，又要落力避過敵人的攻擊，版面又長，避餐死到最後都要被敵人捉去(都話要跟足原著囉)，突然令人有點挫敗感。

機種：SEGA SATURN
種類：STG
製造商：BANDAI VISUAL
售價：6800 日圓
容量：2 CD-ROM

評分：

人物／機械:4.5分
畫面:4分
音樂／音效:4.5分
故事:4分
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.94分

超時空要塞～可有記起愛

1級猛料 隱藏透明人「β」

遊戲：STREET FIGHTER EX PLUS
機種：街機

終於出場了！聞名已久的隱藏透明人「β」使用方法正式公開。情況與使用「解除血之封印的HOKUDO」非常相似，總之順次序照做就一定O.K.。



■ 到PULLUM處按4下「START」掣；



■ RANKING畫面中有「β」大頭相；

透明人「β」使用方法：

(1) 先找一部在RANKING畫面中有「β」大頭相的《STREET FIGHTER EX PLUS》，然後入錢開始遊戲；
(2) 在選人畫面時將游標移到PULLUM處按4下「START」掣；
(3) 將游標移到RYU處按3下「START」掣；
(4) 再將游標移到BLAIR處按「中P」或「中K」決定。

■ 再到RYU處按3下「START」掣；

■ 最後到BLAIR處按「中P」或「中K」決定。



■ 成功！透明人「β」正式出場。



■ 來，看招！

「β」出招表：

必殺技	
β SHOOT UPPER：	→↓↘＋P
β JUSTIST FIST：	←↓↙＋P
β PULLUM KICK：	→↓↘＋K
β 飛燕蹴：	↓↙←＋K
V 龍卷旋風腳：	↓↘→＋K

SUPER COMBO	
β KILL TRANP：	↓↘→↓↘＋P
β 鬼燕翔：	↓↘→↓↘＋K
β 真空龍卷旋風腳：	↓↙←↓↙←＋K （可在空中使出）
β 雅龍滅蹴：	空中↓↘→↓↘→＋K

1級猛料 全部隱藏一次公開！

遊戲：超時空要塞～可有記起愛
機種：SEGA SATURN

■「爆機」ENDING結束後……

在《超時空要塞～可有記起愛》中，其實是有很多的「寶藏」等待大家去發掘。

只要將遊戲中三個難度（DIFFICULTY）其中一個完成，就會在遊戲開始畫面出現「OPTION PLUS」。進入後有「MOVIE SELECT」及「PICTURE SELECT」兩項可供選擇。之後再完成其餘剩下來的兩個難度，「PHASE SELECT」與「MUTEKI」（無敵），還有「VIEW MODE」與「GAME ONLY MODE」會相繼出現。大家都為「尋寶」而努力吧！

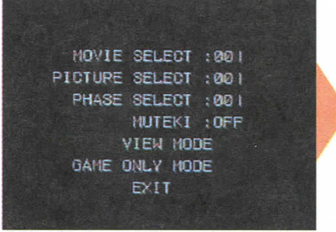




■ 遊戲開始畫面出現「OPTION PLUS」。



■ 在「DISC 2」亦同樣有效。



■ 所有選項全部出現。


■ 可隨意選看動畫片段了。

2級勁料 球場地圖即時顯示！

提供者：陳嘉銘

遊戲：J-LEAGUE GO GO GOAL!
機種：SEGA SATURN

在選好隊伍後，按鈕（A、C或START）決定。之後會出現「雙方球隊VS」的畫面，這刻就同時緊按「X」、「Y」、「Z」不放，直至看到球場畫面才好放手。之後在球賽開始時就會有「球場地圖」，可以看到雙方球員的動態了。


■選好隊伍後，按鈕（A、C或START）決定；


■ 待這畫面出現時……

同時緊按「X」、「Y」、「Z」不放


■就會有「球場地圖」出現。

3級好料 大頭仔，定係細路仔？

遊戲：J-LEAGUE GO GO GOAL!
機種：SEGA SATURN

同樣在選好隊伍後，按鈕（A、C或START）決定。之後會出現「雙方球隊VS」的畫面，這刻就同時緊按「L」、「R」不放，直至看到球場畫面才好放手。之後在球賽開始時就會出現「頭大身細」的球員了。


■選好隊伍後，按鈕（A、C或START）決定；


■ 待這畫面出現時……

同時緊按「L」、「R」不放


■ 出現「頭大身細」的球員，好趣怪！

1級猛料 好難得的隱藏戰機

遊戲：SKULL FANG・空牙外傳
機種：SEGA SATURN

先以「VERY HARD LEVEL」完成「EXTRA MODE」，在ENDING過後，會有文字顯示可使用新的隱藏戰機SILPH-ASSAULT。



■ 先以VERY HARD LEVEL進入EXTRA MODE；



■ 爆機ENDING過後……



■可使用新的隱藏戰機SILPH-ASSAULT。



■ 可在任何模式上選擇到新戰機了。

1級猛料 有新音樂，更有新難關！

遊戲：SKULL FANG・空牙外傳
機種：SEGA SATURN

使用SILPH-ASSAULT，以「VERY HARD LEVEL」完成「EXTRA MODE」，爆機後會有文字顯示多了兩首新BGM及出現「HARDEST LEVEL」。



■ 用SILPH-ASSAULT，以「VERY HARD LEVEL」完成「EXTRA MODE」；



■ 爆機後，會有文字顯示多了兩首新BGM；



■ 還有出現「HARDEST LEVEL」；


■ 彈如雨下，不愧為「HARDEST LEVEL」。



1級猛料 當「BOY」遇上「EIJI」

遊戲：D-XHIRD
機種：SEGA SATURN

首先，用「BOY」以任何LEVEL「不續關」完成遊戲，會於最後有一場與EIJI的戰鬥，而ENDING亦會與過往的有所不同。之後，重新開始遊戲，就可以有多兩個人選擇，分別是「EIJI」及「SHADOW BOY」了。

用「BOY」以任何LEVEL「不續關」完成遊戲



■與「EIJI」的戰鬥；



■可選擇「EIJI」了。



■還有「SHADOW BOY」。

2級勁料 「最終BOSS」與「VENUS」

遊戲：D-XHIRD
機種：SEGA SATURN

隨意選擇角色，用任何LEVEL完成遊戲一次，會有「VENUS」及最後的BOSS「IZANAGI」兩大角色可以選擇，更可於任何遊戲模式中去使用。



■隱藏角色「VENUS」。



■可以開戰了。攻擊力超強，非常好用。



■還有最後BOSS「IZANAGI」。



■可以所向無敵了！

3級好料 點解唔著裙？

提供者：周卓斌

遊戲：D-XHIRD
機種：SEGA SATURN

首先，用「KAREN」以任何LEVEL完成遊戲，然後在任何模式中選用「KAREN」或與她對戰時，在出現「NOW LOADING」畫面中同時緊按「A」、「B」、「C」，戰鬥時「KAREN」便會不穿裙子出場了。

先用「KAREN」以任何LEVEL完成遊戲後，在任何模式中選用「KAREN」或與她對戰；



■在出現這個畫面時……



同時緊按「A」、「B」、「C」



■噢！裙子不見了。

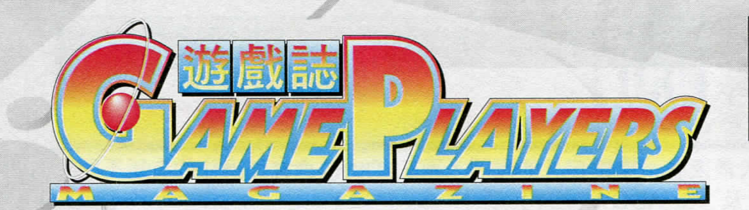
SORRY！

(1) 上期遺漏了「《TOBAL 2》不用再為捉怪獸而懊惱」秘技的提供者姓名，非常抱歉。現刊登如下～
提供者：苗為善

(2) 在上期《THE GREAT BATTLE VI》的秘技中，出現了一些錯誤，不好意思。現更正如下～
在標題畫面中，先緊按「L1」、「L2」、「R1」、「R2」後，同時順序輸入以下指令都有不同效果。

選關	××△○△○×
自機無限隻	△×○△△××
MIGHTPOWER無限	○○○△△××
只進行機械人對戰	△△△○○×○
觀看ENDING	○×△×○△○

新GAME時間表



PlayStation

6月發售遊戲

6日	大海信長伝GE·TEN II	大海信長傳 天下GE·TEN II	I'MAX	6800日圓	SLG
	QUANTUM GATE～悪夢の序章	QUANTUMGATE～惡夢的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
	バウンティソードファースト	BOUNTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	5800日圓	RPG
12日	ポイッターズポイント	普爾達POINT	KONAMI	4800日圓	SPT
13日	ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	4800日圓	ACT
	アライド　ジェネラル	ALLIED GENERAL	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	メタルエンジェル3	鋼鐵天使３	PACK IN SOFT	6500日圓	SLG
19日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
20日	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUNDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
	デジカルリーグ	DIGITAL LIQUE(便利店專用)	AQUES	5800日圓	SLG
	FIFAサッカー97	足協足球97	EA VICTOR	5800日圓	SOC
	ソールドアウト	SOLD OUT	SINCO MUSIC	5800日圓	SLG
	BABY UNIVERSE	小小宇宙	SCE	4800日圓	ETC
	パズルアリーナ闘神伝	PUZZLE ARENA鬥神傳	TAKARA	5800日圓	PUZ
	ザルツブルグの魔女	ZARUTSUBURU之魔女	T-DOGS	5800日圓	AVG
27日	週刊プロレス監修プロレス戦国伝	摔角週刊監修 摔角戰國傳	KSS	5800日圓	SPT
	TOTAL NBA'97	TOTAL NBA'97	SCE	4800日圓	SPT
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國	BANDAI	6800日圓	SLG
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國 初回限定版	BANDAI	7800日圓	SLG
	西暦1999～ファラオの復活～	西曆1999年～法魯王之復活～	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	太陽のしっぽ(ザ·ベスト)	太陽之尾(THE BEST)	ARTDINK	2800日圓	ETC
	女神異聞録 ペルソナ(ザ·ベスト)	女神異聞錄(THE BEST)	ATLUS	2800日圓	RPG
	COOL BOARDERS(ザ·ベスト)	COOL BOARDERS	WAVE SYSTEM	2800日圓	SPT
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	真説侍魂～武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
	QUIZなないろ虹色町の奇蹟	虹色町之奇跡	CAPCOM	5800日圓	ETC
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲２	ZOOM	5800日圓	FIG
	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
	ポポロクロイス(ザ·ベスト)	波洛古羅斯物語(THE BEST)	SCE	2800日圓	RPG
	刻命館(ザ·ベスト)	刻命館(THE BEST)	TECMO	2800日圓	AVG
	タイムクライシス	TIME CRISIS(連槍)	NAMCO	7800日圓	STG
	リッジレーサーレボリューション(ザ·ベスト)	RIDGE RACER REVOLUTION(THE BEST)	NAMCO	2800日圓	RAC
	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説(ザ·ベスと)	龍珠Z 偉大的龍珠傳説(THE BEST)	BANDAI	2800日圓	FIG
	テトリス X(ザ·ベスト)	TERTIS X(THE BEST)	BPS	2800日圓	PUZ
	フオーメーションサッカー97	FORMATION足球97	HUMAN	5800日圓	SOC
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	4980日圓	PUZ
	OVER BLOOD(ザ·ベスト)	OVER BLOOD(THE BEST)	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
上旬	インパクト レージング	IMPACT RACING	COCONUT JAPAN	6800日圓	RAC
6月	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP DOOZY-J	MEDIA RING	6800日圓	RAC
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	5800日圓	FIG

7月發售遊戲

3日	エンジェル·ブレード	ANGEL BLADE	ONDEMANTO	5800日圓	SLG
	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	FAMILY SOFT	5800日圓	STG
	沙羅蔓蛇デラックスパック　プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	5800日圓	STG
4日	ザ·キング·オブ·ファイターズ'96	拳皇'96	SNK	價格未定	FIG
10日	Quest for Fame	QUEST FOR FAME	SCE	價格未定	ETC
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	STG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春	心跳回憶劇場系列 Vol.1 虹色之青春	KONAMI	價格未定	AVG
11日	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	6800日圓	RPG
17日	ダービースタリオン	打吡大賽馬	ASCII	6800日圓	SLG
	クロックタワーThe First Fear	CLOCK TOWER THE FIRST FEAR	HUMAN	3800日圓	AVG
18日	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	雷ゥク機兵ガイブレイブ	雷弩機兵GUYBRAVE	AXELA	5800日圓	STG
	RECIPROHEAT 5000	RECIPROHEAT 5000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	ストリートファイターEX plus」¥	街頭霸王EX plus α	CAPCOM	價格未定	FIG
	バーチャル飛龍の拳	VIRTUAL飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	西陣パチンコ天国Vol.2	西陣彈珠機天國 Vol.2	KSS	5800日圓	ETC
	The Bombing Islands	炸彈島	KAMCO	4800日圓	PUZ
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	5800日圓	STG
	マスター　オブ　モンスターズ	怪獸之王	東芝EMI	5700日圓	SLG
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
24日	Carnage Heart EZ	Carnage Heart EZ	ARTDINK	5700日圓	ETC
	激突 四駆バトル	激突!四驅大戰	COCONUTS JAPAN	5800日圓	RAC
	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	SUN SOFT	5800日圓	ACT
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	5800日圓	SLG
	倉庫番ベーシック	倉庫番BASIC	伊藤忠商事	3800日圓	PUZ
	実況パワフルプロ野球'97開幕版	實況POWERFUL職業棒球97開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
25日	未踏峰へ挑戦　アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	6800日圓	SPT
31日	スペースインベーダー	太空侵略者	TAITO	2800日圓	STG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
上旬	パンツァーバンディット(仮称)	PANZER BANDIT	BANPRESTO	5800日圓	ACT
中旬	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	RALLY CROSS	RALLY CORSS	SCE	5800日圓	RAC
下旬	ナスカーレーシング	NASCAR RACING	SIERRA PIONEER	5800日圓	RAC
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL	BANDAI VISUAL	5800日圓	ACT
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL(初回限定版)	BANDAI VISUAL	7800日圓	ACT
	神聖伝MEGA SEED復活編	神聖傳MEGA SEED復活編	BANPRESTO	5800日圓	SRPG
7月	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ハード·ブロウ	HEART BLOW	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	DX人生ゲームII	DX人生遊戲 II	TAKARA	5800日圓	TAB
	BODY HAZARD	BODY HAZARD	HUMAN	5800日圓	ACT
	初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	AVG
	宇宙機動 VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	エルフを狩るモノたち一花札編一	捜獵妖精的傢伙們-花札編-	ALTRON	5800日圓	PUZ
	ロボ·ピット2	ROBO PIT 2	ALTRON	5800日圓	FIG
	プリクラ ゲーメスト ギアーズ Vol.P1	PRIRURA GAMEST GEARS Vol.P1	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	NHL 97	NHL 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	OVER DRIVIN'2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	チージィ	TEAS	JALECO	價格未定	STG
	みんなのGOLF	大家一起打哥爾夫球	SCE	4800日圓	SPT
	NHL オープンアイス(仮称)	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	タイガージャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	CAT THE RIPPER-13人めの探偵士-	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	バウンダレリーゲート	BOUNDARY GATE	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	BANDAI	6800日圓	SLG
	EOSイオス	EOS	MICRONET	5800日圓	STG
	怪物パラ☆ダイス	怪物天堂	MAKE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	ラングリッサー1　2	夢幻模擬戰 I.II標準裝	MASIYA	5800日圓	SLG
	ラングリッサー1　2	夢幻模擬戰 I.II特別裝	MASIYA	6800日圓	SLG

8月發售遊戲

1日	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	4800日圓	ETC
	ウーズ	WIZ	B FACTORY	5800日圓	ACT
	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	5800日圓	ACT
	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドプラス2	老虎機完全攻略 世界GUIDE PLUS 2	日本SYSTEM COMPUTER	6800日圓	TAB
	DARKSEED2	DARKSEED2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語	美少女花札紀行 岩手秘湯戀物語	FOG	5800日圓	TAB
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	5800日圓	RPG
28日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	COOL BOARDERS 2 Killing Session	WAVE SYSTEM	5800日圓	SPT
	グラディウス外伝	GRADIUS外傳	KONAMI	5800日圓	STG
29日	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	不詳
	スペクトラルフォース	SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ザ　マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
上旬	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SPT
	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
下旬	ワンダー3 ゲーメスト ギアーズ Vol.P1	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P1	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC

8月	B線上のアリス~ALICE on Borderlines	B線上的愛麗斯	講談社	6800 日圓	ETC
	ガンバレット (仮称)	GUN BALLET (暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	南方珀堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	5800日圓	AVG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	栄光のセントアンドリュース	光榮之聖安德魯斯	小學館PRODUCTION	5800日圓	SPT
	アルカノイド-リターンズー	艾卡洛度RETURNS	TAITO	4800日圓	不詳
	バーチャルボウリング~テンピンアレイの奇跡	VIRTUAL保齡球	日本物產	價格未定	SPT
	青龍伝説	青龍傳說	BAP	5800日圓	不詳
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092 操兵伝 限定版(純銀製仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版	YUTAKA	9800日圓	RPG
	ぱるてるみゅーず	PASTEL MUES	SOFT OFFICE	4800日圓	不詳

9月以後發售遊戲

9月4日	パロウォーズ	沙鍋曼蛇大戰略	KONAMI	5800日圓	SLG
9月	バトルフォーメーション	BATTLE FORMATION	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	風のノータム	風之羅達姆	ARTDINK	5700日圓	SLG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	6800日圓	SLG
	イメージファイト/Xマルチプライ	IMAGE FIGHT/X MULTIPLY	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SCE	5800日圓	RPG
	トラ!トラ!トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	ウキウキ釣り天国~人魚伝説の謎	誘惑釣魚天國 人魚傳說之謎	TEICHIKU	價格未定	SLG
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
10月	KING OF GAMES (仮称)	KING OF GAMES (暫名)	CLEF	價格未定	ETC
	スペクトラル タウーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
12月12日	マリア (仮称)	瑪莉亞 (暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
12月	ハイパーオリンピックンナガ (仮称)	超級長野奧運會 (暫名)	KONAMI	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

夏	装甲騎兵ボトムズ外伝青い騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳藍騎士物語	TAKARA	5800日圓	ACT
	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
	こちら葛飾区亀有公園前派出所	這裏是葛飾區龜有公園前派出所 (暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	タクティクスオウガ	TACTICS ORGA	ARTDINK	5800日圓	SRPG
	キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	スターボーダーズ	STAR BOARDERS	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	ASH TO ASH (仮称)	ASH TO ASH (暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング (仮称)	VR鱸魚垂釣 (暫名)	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン—幻想大陸戦記— (仮称)	幻想大陸戰記 (暫名)	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	G·O·D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	G • O • D pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	第一神拳CHANCE ONE'S ARMS	講談社	5800日圓	SLG
	ホームドクター (仮称)	家庭醫生 (暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ!ミニ四駆バトル (仮称)	四驅兄弟WGP HYPER HIT (暫名)	JALECO	價格未定	RAC
	あやかし忍伝くの一番	不可思議忍傳 九之一番	翔泳社	價格未定	SLG
	プロジェクト・ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	價格未定	ACT
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
	アークザラッド・モンスターゲーム	ARC THE LAD 怪獸遊戲	SCE	價格未定	ETC
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	MKトリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	ETC
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	宇宙のランデヴー~RAMA~ (仮称)	宇宙的會合地RAMA (暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	J'S RACING	J'S RACING	DIGITAL FRONTIER	價格未定	RAC
	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
	My Dream~On Airが待てなくて~	My Dream	日本CREATE	5800日圓	SLG
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
	ドラゴンボールGT (仮称)	龍珠GT (暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
	ムーンライトシンドローム	月夜症候群	HUMAN	價格未定	AVG
	夢·色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願-Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	卒業VACATION	卒業VANCATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	ライフスケイプ2ボディバイオニクス~驚異の小宇宙 人体	無限生機2	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
	道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
秋	SIDEWINDER2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	情熱熱血アスリーツ~泣き虫コーチの日記	情熱熱血田徑 喊飽教練的日記	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国 (仮称)	森林王國 (暫名)	ASMIK	價格未定	SRPG
	雀じゃん恋しましょ ラブリーポップ 2 in 1	雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	L.S.D (仮称)	L.S.D. (暫名)	ASMIK	價格未定	ETC
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	價格未定	STG
	メルティランサー Re-inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	價格未定	SLG
	K-1 REVENGE	K-1 REVENGE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2	心跳回憶劇場系列 Vol.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	STAR WINDER	STAR WINDER	J.WING	4800日圓	RAC
	イバラード	依巴拉度	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	5800日圓	ACT
	Lovers Game'S 2	LOVE GAME'S 2	Tears	5800日圓	SPT
	true real fantasy	TRUE REAL FANTASY	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	どきどきシャターチャンス☆~恋のパズルを組み立てて~	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	R?MJ (仮称)	R?MJ (暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	天空のエスカフローネ (仮称)	聖天空戰記 (暫名)	BANDAI	6800日圓	AVG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	プリズムコート (仮称)	PRISM CODE (暫名)	富士通電腦系統	價格未定	SLG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ひっと・ばっく (仮称)	HIT BACK (暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	5800日圓	不詳
冬	MOON	MOON	ASCII	價格未定	RPG
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
97年	プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
	RPGツクール3	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	價格未定	SLG
	ツタンカーメンの遺言 (仮称)	傳說幪面人的遺言 (暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	メイン・ローター (仮称)	MING ROTOR (暫名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	デッドリースカイ (仮称)	DEADLY SKY (暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	STG
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸 (暫名)	KONAMI	價格未定	RPG
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人 (暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	Blaze&blade~Eternal Quest~	Blaze&blade~Eternal Quest~	T&G SOFT	價格未定	RPG
	ジュンクラシック (仮称)	JUN CLASSIC (暫名)	T&G SOFT	價格未定	ETC
	闘姫伝承ANGEL EYES	鬥姬傳承ANGEL EYES	TECMO	價格未定	FIG
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	リアルロボット戦線	真機械人戰線 (暫名)	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	STG

98年發售預定遊戲

1月15日	OPTION チューニングカーバトル(仮称)	OPTION TURNING CAR BATTLE(暫名)	MTO	5800日圓	SLG
春	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	ヒロイン ドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
夏	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
98年	ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

ヴァーチャパークtheフィッシュ~ブクブクダイバー~	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
MAGIC:THE GATHERING (仮称)	MAGIC:THE GATHERING(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
NIGHTMARE PROJECT YAKAT	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
FLY (仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1	洛克人超級冒險	CAPCOM	價格未定	AVG
ストリトファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	FIG
ダンジョン&ドラゴンコレクッション	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	西拉薩傳説 黄金之帝國(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	GAME日本史~天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZARD DREAM	KONAMI	價格未定	ETC
コントラ~レガシーオブウォー~	魂斗羅	KONAMI	5800日圓	STG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2	心跳回憶2(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
ミッドナイトラン~ロードファイター2~	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
アザーライフ アザードリームス	LETHAL ENFORCER精裝版	KONAMI	5800日圓	ETC
幻想水穢伝II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	不詳
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
実戦パチスロ必勝法 5	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	價格未定	ETC
10101 (仮称)	10101(暫名)	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バーチャル リモコン(ヘリポート)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
NFL GAME DAY	NFL GAME DAY(暫名)	SCE	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
T-MEK	T-MEK(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
ローカス	LOCUS(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	價格未定	ACT
アドヴァンスV.G.2	ADVANCED V.G. 2	TGL	價格未定	FIG
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
モンスターコレクション(仮称)	MONSTER COLLECTION(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
JUMP KID (仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
NOEL 2 (仮称)	NOEL 2(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	SLG
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	價格未定	AVG
バトルバグス	戰鬥蟲	電腦工場	5800日圓	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
銃夢 (仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
LIPROS (仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン~亜人伝~(仮称)	亞人傳(暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
RAYMAN 2 (仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	不詳
HARD BLOW	HARD BLOW	EA VICTOR	5800日圓	STG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲(暫名)	ARTDINK	5700日圓	ETC
バトルアライアンス	戰鬥異形(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
怒・首領蜂	怒首領蜂	SPS	價格未定	STG
VIPER (仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS 1	MAGICAL DROP PLUS 1!(暫名)	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる(仮称)	RAPUNZEL(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館(仮称)	百魔館(暫名)	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探STEEL WOOD(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奥	KING RECORD	5800日圓	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ぼのぼーど	火炎艇	AMUSE	價格未定	SPT
テストドライブ(仮称)	TEST DRIVE(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン(仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF (仮称)	NHL FACE OFF(暫名)	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々~劇場版	天仙娘娘~劇場版~	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC

SATURN

6月發售遊戲

6日	サイバードール復刻版	特勤機甲隊 復刻版	I'MAX	3900日圓	SLG
	ゲーム天国極楽	遊戲天國	JALECO	5800日圓	STG
	ゲーム天国極楽パック	遊戲天國 極樂PACK	JALECO	7800日圓	STG
	デジタルアンジュ~電脳天使SS~	電腦天使SS	德間書店INTERMEDIA	5800日圓	SLG
13日	ウエルカムハウス	WELCOME HOUSE	IMAGINEER	5800日圓	AVG
	太平洋の嵐2初回限定プレミアムボックス	太平洋之風暴2(初回限定版)	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	太平洋の嵐2~疾艨艟風の	太平洋之風暴2~疾風之艨艟~	IMAGINEER	6800日圓	SLG
19日	沙羅曼蛇デラックスパック プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	價格未定	STG
20日	Dの食卓(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--D之食桌	ACCLAM JAPAN	2800日圓	AVG
	ＡＩ囲碁サターン版	AI圍棋SATURN版	ASCII SOMETHING GOOD	6800日圓	TAB
	真・女神転生デビルサマナー(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--真.女神轉生	ATLUS	2800日圓	RPG
	PGA TOUR 97	PGA TOUR 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	AMOK	AMOK	光榮	5800日圓	STG
	ぷよぷよ通(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--PUYOPUYO通	COMPILE	2800日圓	PUZ
	プラドルDISC特別編キャンペーンガール'97	偶像DISC特別編 CAMPAIGN GIRL'97	Sada Soft	3000日圓	ETC
	アルバートオデッセイ外伝(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--艾拔戰記外傳	SUNSOFT	2800日圓	RPG
	わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	わくわく7(拡張RAM+CD ROM)	WAKUWAKU7(連擴張卡)	SUNSOFT	7800日圓	FIG
	NiGHTS(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--NIGHTS	SEGA	2800日圓	ACT
	サクラ大戦 限定復刻版	櫻大戰 限定復刻版	SEGA	8800日圓	AVG
	サガラリー・チャンピオンシップ・プラス(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION-SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS	SEGA	2800日圓	RAC
	SONIC JAM	SONIC JAM	SEGA	4800日圓	ACT
	デカスリート(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--十項全能	SEGA	2800日圓	SPT
	マジカルドロップIII~とれたて増刊号~	MAGICAL DROP III	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	サターンボンバーマン(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION-SATURN BOMBER MAN	HUDSON	2800日圓	ACT
	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--龍珠Z偉大的龍珠傳說	BANDAI	2800日圓	ACT
	MARICA~真実の世界~	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	プリンセスメーカー2(サターンコレクション)	SATURN COLLECTION--美少女夢工廠2	MICRO CABIN	2800日圓	SLG
27日	クライムウェーブ	CRIME WAVE	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	STG

	BREAK POINT	BREAK POINT	PACK IN SOFT	6800日圓	SPT
	マス·デストラクション	終極破壞	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	ワールドエボリューションサッカー	WORLD EVOLUTION SOCCER	ASMIK	5800日圓	SOC
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
	羅媚斗	羅媚斗	EA VICTOR	5800日圓	FIG
	ルナシルバースターストーリー MPEG版	LUNAR SILVER STAR STORY MPEG版	角川書店	6800日圓	RPG
	QUIZなないろ虹色町の奇蹟	虹色町之奇跡	CAPCOM	5800日圓	ETC
	だいすき	喜歡你	GAGA COMMULICATION	6800日圓	SLG
	提督の決断III	提督之決斷 III	光榮	9800日圓	SLG
	プラドルDISC VOL. 4 黒田美礼	偶像DISC VOL.4 黑田美禮	Sada Soft	3000日圓	ETC
	Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	5800日圓	ACT
	MOON CRADLE	MOON CRADLE	PACK IN SOFT	6800日圓	不詳
	WILLY WOMBAT	WILLY WOMBAT	HUDSON	5800日圓	ACT
	政界立志伝~よい国·よい政治~	政界立志傳	BMG JAPAN	5300日圓	SLG
	紫炎龍	紫炎龍	童	5800日圓	STG
上旬	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG
下旬	大戦略STRONG STYLE	大戰略STRONG STYLE	OZ CLUB	6800日圓	SLG
6月	エンジェル グラフィティ S~あなたへのプロフィール~	ANGEL GRAFFITI S	SOFTVISION INTETRNATIONAL	6800日圓	ETC
	トップアングラーズ~スーパーフィッシングビッグファイト2~	Top Anglers	NAXAT	5800日圓	ETC
	ゼロヨンチャンプDooZy-J Type R	ZERO4CHAMP DooZy-J Type R	MEDIA LINK	6800日圓	RAC

7月發售遊戲

4日	ファイターズヒストリー·ダイナマイト	FIGHTERS HISTORY SYNAMIC	SEGA	5800日圓	FIG
	ファイターズヒストリーダイナマイト(拡張RAM+CD ROM)	FIGHTERS HISTORY SYNAMIC(擴張RAM+CD-ROM)	SEGA	7800日圓	FIG
10日	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 1虹色の青春	心跳回憶劇場系列vol.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
11日	アルバムクラブ~胸キュンセントフォーリア女学院~	ALBUM CLUB	SOCIATE代官山	6800日圓	ETC
	サンダーフォース V	THUNDER FORCE V	TECHNO SOFT	6800日圓	STG
	サンダーフォース V スペシァルパック	THUNDER FORCE V SPECIAL PACK	TECHNO SOFT	7800日圓	STG
	BULK SLASH	BULK SLASH	HUDSON	5800日圓	ETC
18日	デザエモン 2	設計衛門 2	ATHENA	5800日圓	ETC
	デザエモン 2初回限定マウス パック(仮称)	設計衛門 2 初回限定MOUSE PACK(暫名)	ATHENA	7800日圓	ETC
	マーヴル·スーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	5800日圓	FIG
	バーチァコップ2限定バーチァガンセット	VIRTUA COP 2 限定 VIRTUA GUN SET	SEGA	6800日圓	STG
25日	プリンセスクラウト	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
	スレイヤーズろいやる	魔劍美神ROYAL	角川書店	6300日圓	SRPG
	バイオハザード(仮称)	BIO HAZARD(暫名)	CAPCOM	5800日圓	AVG
	プラドルDISC VOL. 5 藤崎奈々子	偶像DISC VOL.5 藤崎奈奈子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	出動! ミニスカポリス	出動!迷你裙女警	Sada Soft	價格未定	ETC
	ルパン三世 クロニクル	雷朋三世 編年記	SPIKE	5800日圓	ETC
	スーパーロボット大戦 F	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
下旬	御意見無用~Anarchy in the NIPPON ~(仮称)	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
7月	同級生2	同級生 2	NEC INTERCHANNEL	7900日圓	SLG
	セガサターン用ワープロセット(デジタルカメラ対応版)	SEGA SATURN專用文字處理套裝(DIGITAL CAMERA對應版)	光榮	36800日圓	ETC
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	SLG
	プリルラ ゲーメスト ギアーズ Vol. S1	PRIRURA GAMEST GEARS Vol.S1	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	NHL 97	NHL 97	EA VICTOR	5800日圓	SPG
	DX人生ゲーム II	DX人生遊戲II	TAKARA	5800日圓	TAB
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	CAT THE RIPPER-13人目の探偵士-	CAT THE RIPPER-第13個偵探-	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	究極タイガーII PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	桃太郎道中記	桃太郎道中記	HUDSON	價格未定	SLG
	ラングリッサーIV レキュラーパッケージ	夢幻模擬戰 IV標準裝	MASIYA	5800日圓	SRPG
	ラングリッサーIV スペシァルパッケージ	夢幻模擬戰 IV特別裝	MASIYA	6800日圓	SRPG
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	セガサターン用ワープロ·アップグレードキット(デジタルカメラ対応版)	SEGA SATURN專用文字處理強化套件(DIGITAL CAMERA對應版)	光榮	19800日圓	ETC

8月發售遊戲

1日	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	5800日圓	ACT
8日	ウーズ	Wiz	B FACTORY	5800日圓	ACT
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
	ぱにくっちゃん-初回限定キャラクターBOX-	緊張小子(初回限定人物BOX)	IMAGINEER	7800日圓	PUZ
	VIRUS	VIRUS	HUDSON	價格未定	AVG
	古代降霊術 百物語	古代降靈術 百物語	HUDSON	價格未定	RPG
	DARKSEED 2	DARKSEED 2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	FINALIST	FINALIST	GAGA COMMUNICATION	5800日圓	RAC
上旬	落ちゲー·デサイナー作ってポン!	做個墜落遊戲!	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	恋のサマーファンタジー in 宮崎 シーガイア	戀之夏天幻想 in 宮崎 SEA GAIA	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	GO III Profesinal対局囲碁	GO III Profesinal對局圍棋	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB

	BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
下旬	ワンダー3 ゲーメスト ギアーズ Vol. S3	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.S3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	魔法少女プリティサミー~恐るべし身体測定 核爆発5秒前!	魔法少女 PRETTY SAMY~恐怖的身體測驗!核爆發前5秒!!~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
8月	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	南方珀堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	5800日圓	AVG
	ガン·フロンティア ゲーメスト ギアーズ Vol. S2	GUN FRONTIER GAMEST GEARS Vol.S3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	プラドルDISC VOL. 6 吉田里深	偶像DISC VOL.6 吉田里深	Sada Soft	3000日圓	ETC
	テラクレスタ3D	TERA CRESTER 3D	日本物產	6800日圓	STG

9月以後發售遊戲

26日	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
上旬	エドワードランディ ゲーメスト ギアーズ Vol. S4	EDWARD RADY GAMEST GEARS Vol.S4	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
下旬	パチスロ完全攻略(仮称)	老虎機完全攻略(暫名)	日本SYSTEM COMPUTER	價格未定	TAB
9月	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	イメージファイト&Xマルチプライ ゲーメスト ギアーズ Vol. S5	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY GAMEST GEARS Vol.S5	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	プラドルDISC VOL 7 麻生香里	偶像DISC VOL.7 麻生香里	Sada Soft	3000日圓	ETC
	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発 ドロンボー完璧版	幻影時光射擊遊戲完全版	BANPRESTO	5800日圓	STG
10月	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
11月	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス 初回限定2枚組版	FALCOM CLASSIC(初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
12月12日	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
12月	速攻生徒会(仮称)	速攻生徒會(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

夏	卒業S(仮称)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	DESIRE	DESIRE	IMAGINEER	價格未定	AVG
	黒の断章	黑之斷章	OZ CLUB	6300日圓	AVG
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	セルドナーシルト	ZERTNASHIRRT	光榮	7800日圓	SRPG
	プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	ACT
	冒険活劇モノモノ	冒險活劇MONO MONO	翔泳社	價格未定	RPG
	AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL PANZER DRAGOON RPG(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろ! 2	日本職業足球聯賽創造職業球會 2	SEGA	價格未定	SLG
	ラストブロンクス	LAST BRONX	SEGA	價格未定	FIG
	アサルトリグス	ASSUALT RINGS	SOFTBANK	5800日圓	STG
	ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	My dream~On Airが待てなくて~	My dream~正等待廣播~	日本CREATE	價格未定	SLG
	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮称)	這裏是葛飾區龜有公園前派出所(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	ブルーブレイカー~剣よりも微笑みを~	BLUE BREAKER	HUMAN	價格未定	RPG
	海辺でリーチ	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	ライフスケイプ2 ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機 2	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
	TACTICS FIGHTER(仮称)	TACTICAL FIGHTER(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
	道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	NIGHTRUTH#3 "二つだけの真実"	"NIGHTRUTH#3"兩個的真實""	RAY UP	5800日圓	AVG
	リアルサウンド~風のリグレット~	REAL SOUND~風之歉意~	WARP	6400日圓	ETC
	ROOMMATE~涼子 in Summer Vacation~	Roommate~涼子 in Summer Vacation~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
秋	雀じゃん恋しましょ ラブリーポップ2in1	雀戀 LOVE REPORT 2 in 1	BOSICO	價格未定	SLG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	價格未定	STG
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	價格未定	AVG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	價格未定	TAB
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	きゃきゃバニー エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	價格未定	AVG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
	Disc Station SATURN(コンビニ専用)	Disc Station SATURN(便利店專用)	COMPILE	1980日圓	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG

	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア(仮称)	美少女雀士大冒險(暫名)	JALECO	價格未定	AVG
	Wizardry ネメシス(仮称)	巫術NEWESIS(暫名)	SHOUEI SYSTEM	價格未定	RPG
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	價格未定	RAC
	DEAD OR ALIVE	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	價格未定	FIG
	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
	R?MJ(仮称)	R?MJ(暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	HOT STEP あいどる(仮称)	HOT STEP IDOL(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	レイヤーセクションII	LAYER SECTION II	MEDIAQUEST	價格未定	STG
冬	七つの秘館戦慄の微笑	七間秘館 戰慄的微笑	光榮	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
97年	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	きゅー爆つく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奥武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	モトクロス(仮称)	越野電單車賽(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	真髄·碁仙人(仮称)	真髓·圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	TAB
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ジュンクラシック(仮称)	JUN CLASSIC(暫名)	T&E SOFT	價格未定	ETC
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング·エンジェル~	銀河公主傳說 3~電光天使~	HUDSON	價格未定	AVG
	ハークスアドベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	ARPG
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	ぷりてぃ電波ジャック(仮称)	PREATY電波JACK(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
ダービースタリオン·サターン(仮称)	打吡大賽馬·SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
あすか120%リミテッド	ASUKA 120% LIMITED	FAIMLY SOFT	價格未定	FIG
ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂 天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
モンスターメーカー~ホーリーダカー~	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
デジタルピンボール~ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE(暫名)	角川書店	價格未定	RPG
魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
スーパーアドベンシチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	價格未定	AVG
ストリトファイターコレクション(仮称)	街頭霸王COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	FIG
ダンジョン&ドラゴンコレクッション(仮称)	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード 2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎(仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎(暫名)	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFON II(仮称)	GUNGRIFFON II(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	價格未定	PUZ
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻想水穢伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
実況パワフルプロ野球 97 開幕版	實況POWERFUL職業棒球'97 開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
タクティクスフォミュラワン	TACTICS FORMULA 1	THE MAN BREEZE	價格未定	TAB
マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪(仮称)	怪物之王黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES(仮称)	現代大戰略STRIKES(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
X-JAPAN 2(仮称)	X-JAPAN 2(暫名)	SEGA	價格未定	ETC
ソニック ザ ファイターズ(仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
クレイジーイワン	CRAZY ONE(暫名)	SOFTBANK	5800日圓	不詳
スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運 なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝(仮称)	東京立身出世傳(暫名)	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム(仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀(仮称)	V.R.麻雀(暫名)	日本物產	價格未定	TAB
未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スチームパイレーツ(仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
オベリスクプロジェクト·オスカーを遂行せよ	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
ダンジョン·マスター(仮称)	DUNGEON MASTER(暫名)	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
かもめ大作戦~女神たちのささやき	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
RAYMAN2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ETC
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ダブロー·イ·ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
RAMA(仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク(仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution(仮称)	瞳 Evolutoin(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
ブリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2(仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ·クリティカル·コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
クロック(仮称)	CROC!(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
メックウォーリア	MECH WARRIOR 2	ACTIVISION	價格未定	STG
スバイダー(仮称)	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
怪盗セイント·テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL(暫名)	J.WING	價格未定	PUZ



新 GAME 時間表



N64

6月發售遊戲

14日	スターウォーズ~シャドウ ズオ ブ ジエンパイア~	星球大戰~帝國之影~	任天堂	9800日圓	ACT
	ゆけゆけ!トラブルメーカーズ	去吧!!麻煩製造者們	ENIX	8900日圓	ACT
6月	本格4人打ちThe麻雀64	The麻雀64	VIDEO SYSTEM	9800日圓	TAB

7月發售遊戲

18日	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	7900日圓	RAC
7月	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋64(仮称)	森田將棋64(暫名)	SETA	9800日圓	TAB

8月以後發售遊戲

1日	麻雀放浪記CLASSIC	麻雀放浪記CLASSIC	IMAGINEER	8900日圓	TAB
7日	がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のおどり~	大盜伍佑衛門~新桃山幕府之舞	KONAMI	8900日圓	ACT
8月	ゴールデンアイ007	007金眼睛	任天堂	價格未定	ACT
11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	ACT
12月	ハイパーオリンピックンナガノ(仮称)	超級長野奧運會(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

夏	3D格闘(仮称)	3D格鬥(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
	キラッと解決 64探偵団	64偵探團	IMAGINEER	價格未定	AVG
	魔法聖紀エルテイル(仮称)	魔法聖紀EL TILL(暫名)	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	バーチャル飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳TWIN(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	ドゥーム 64(仮称)	DOOM 64(暫名)	GAME BANK	價格未定	STG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	8800日圓	ACT
	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	價格未定	RAC
	ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	Jリーグ イレブン ビート	日本職業足球聯賽 ELEVEN BEAT 1997	HUDSON	價格未定	SOC
	パワーリーグ64	POWER LEAGUE 64	HUDSON	價格未定	SPT
	爆ボンバーマン(仮称)	爆炸彈人(暫名)	HUDSON	價格未定	ACT
秋	バーチャルプロレスリングウルトラバトルロイヤル(仮称)	VIRTUAL摔角超級皇家戰(暫名)	ASMIK	價格未定	SPT
	64大相撲(仮称)	64大相撲(暫名)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	エアロゲイジ	AEROGAGE	ASCII	價格未定	不詳
	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	8900日圓	SOC
	シムシティ2000(仮称)	SIM CITY 2000(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	プロ麻雀 極64	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	パチンコワールド64	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	TAB
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION(仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳說64(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG
	新日本プロレス	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	フライトシミュレーター(仮称)	模擬飛行(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
98年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ウェインガレツキーホッケー(仮称)	WAIN GARAGE HOCKEY(暫名)	GAMEBANK	價格未定	SPT

發售日未定遊戲

ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
ドラキュラ3D(仮称)	惡魔城3D(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
新・格闘~バトルダンサーズ(仮称)	新格鬥BATTLE DANCERS(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	8800日圓	STG
雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	SPT
MOTHER 3 カイミラの森	MOTHER 3 三頭怪之森林	任天堂	價格未定	RPG
カービィのエアライド(仮称)	卡比的AIRLIGHT(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クライマー(仮称)	CLIMBER(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	SLG
ゴルフ(仮称)	哥爾夫球(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳說64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー(仮称)	BAKIBUKI(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ボディ ハーベスト(仮称)	BODY HARVEST(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
ヨッシーアイランド64	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT
金田一少年の事件簿(仮称)	金田一少年之事件簿(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
ウルトラドンキーコング(仮称)	超級DONKY KONG(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
シムシティ64(仮称)	SIM CITY 64(暫名)	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオRPG 64(仮称)	SUPER MARIO RPG 64(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
ポケットモンスター 64(仮称)	POCKEY MONSTER 64(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
マリオペイント 64(仮称)	MARIO PAINT 64(暫名)	任天堂	價格未定	ETC

超級任天堂

夏	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
97年	ああっ女神さまっ(仮称)	我的女神(暫名)	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	実戦パチスロ必勝法 TWIN 2	實戰老虎機必勝法!TWIN 2	SAMMY	價格未定	ETC
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	7980日圓	AVG

PC-FX

6日	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
27日	アルバレアの乙女	艾魯巴尼亞之少女	NEC HE	價格未定	SLG
4日	惑星攻撃隊リトルキャッツ(仮称)	惑星攻擊隊LITTLE CATS(暫名)	NEC HE	7800日圓	SLG
25日	となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	7800日圓	RPG
未定	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	MASTERS遥かなるオーガスタ3(仮称)	MASTER哥爾夫球3(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
	ペブルビーチ波濤(仮称)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	みにまむなのにっく(仮称)	變成最小(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
	負けるな魔剣道Z	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG

NEO・GEO

27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真說侍魂 武士道烈傳(CD-ROM)	SNK	6800日圓	RPG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇'97(卡帶)	SNK	價格未定	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇'97(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
	パルスター2(仮称)	PULSE STAR 2(卡帶)(暫名)	SNK	價格未定	STG
	パルスター2(仮称)	PULSE STAR 2(CD-ROM)(暫名)	SNK	價格未定	STG

新GAME時間表

GAME PLAYERS WORLD









遊戲誌 尊 賣店

■九龍旺角亞皆老街83號先達廣場地下G60號舖 ■電話:2391-1067

■SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok, Kowloon.




尊賣新聞

《MACROSS 7》金裝電話咭 限定版

限量發售，每張均有獨立編號，並附送精美動章一枚



《QUOVADIS 2 惑星強襲》金裝電話咭 限定版

限量發售，每張均有獨立編號，並附送精美動章一枚



「OVANRAY」

「HILDABEHRENS」



「QUOVADIS2」

「DIONWHITE」

《新世紀 EVANGELION》砌圖鐘連鐘擺 限定版



木製鐘身，全人手製造，限定1000個

為方便海外讀者可以選購喜愛的遊戲產品，本店現接受外地讀者郵購遊戲軟件，遊戲精品及書籍；詳情請致電本店服務員查詢。

電視遊戲信箱

所謂「五窮六絕七翻身」，今年夏天「SATURN」將會有無數新作相繼推出。《MARVEL SUPER HERO》、《超級機械人大戰F》、《虹色的青春》、《SONIC JAM》、《夢幻模擬戰IV》、《THUNDER FORCE V》、《MACROSS～可有記起愛》、《真説侍魂～武士道烈傳》……誰敢説「SEGA SATURN」大勢已去？！

有關SATURN的SAVE CARD事情

編輯先生：

本人有以下問題，麻煩你解答：

(1.) 本人是新買SATURN的玩家，也同時買了一張SAVE CARD，但最近發覺不知何解多了一些十分奇怪的字(在取消紀錄時發現的)。我已取消過這些字，但之後玩遊戲時，就不能紀錄(SAVE)，還有怪字出現。之前亦發生過將SAVE CARD插入了卡槽，但主機竟查不到有SAVE CARD存在，為何有以上的原因？

(2.) SATURN會否推出《真説侍魂～武士道烈傳》RPG版呢？

(3.) 那裡可找到SATURN的《洛克人X3》原裝GAME呢？

(4.) 在「新GAME時間表」內的SATURN RPG勁作《GRANDIA》會否在本年推出？

(5.) SATURN會否推出《FF VII》呢？

(6.) 遊戲誌會否把以前出過的RPG攻略出版於別冊上？

(7.) SATURN會否推出《洛克人賽車》？

(8.) 買一張SATURN的SAVE CARD的價錢如何？那些地方價錢比較平？

祝遊戲誌銷售量上升，成為天下第一的遊戲雜誌。

無名氏上

無名氏：

(1.) 在上期信箱已提及過，出現這種情形多是因為SAVE CARD插得不夠「正」(不要以為將CARD插到最「入」就O.K.)，結果在開機後導致查不到有SAVE CARD存在，甚至CARD資料部份流失，這種不幸事情都是一般讀者都會經常出現。其實部份原因是SATURN本身SAVE CARD設計不夠完善，容易令用家插得不穩陣，以致CARD內記憶出現混亂及錯誤。你的SAVE CARD也許是因這原故而出現「奇怪的字」，要使其回復正常就只有一個——「大清洗」。

(2.) 當然會。NEO-GEO、PlayStation、SATURN三個版本，將於「6月27日」同時發售。

(3.) 「旺角好×商場」、「九龍城龍×商場」及「灣仔東方×88商場」較容易找到，價錢合理。

(4.) 《GRANDIA》仍於製作中。照估計，會於今年推出的可能性不大了。

(5.) 雖然世事難料，但可以肯定「SAQURE」於近兩、三年都不會在SATURN推出《FF VII》了。

(6.) 會考慮這個提議，請留意遊戲誌的公布。

(7.) 《洛克人賽車》是PlayStation的「專用遊戲」，照道理CAPCOM應該不會在SATURN推出。

(8.) 一張SATURN的SAVE CARD售價約$200，而《心跳回憶》限定版(GAME＋SAVE CARD＋FOLDER)售價約$260。你會選擇那一款呢？購買地點則於「九龍城龍×商場」及「灣仔東方×88商場」會較便宜。

幕後黑手代答

九七年鑑何時出？

水龍先生：

你好，小弟已不是第一次來信的了，所以還是長話短説吧！

(1.) 你們打算何時推出九七年鑑呢？

(2.) 是否SATURN會推出「TAMAGOTCHI」呢(我是聽友人説的)？

(3.) 你們的前身是否「超任一族」？

(4.) 不知有沒有方法可以和遊戲機公司或軟件生產商接觸呢(如有意見或有不滿的地方)？

(5.) 是否一定要到日本學習「日本語」？因本人見坊間很多廣告也是要學生親自到日本，而且只需用一至兩個月時便可學成(它是這樣説的)，可信嗎？

(6.) 敢請大人，你們的日語是在哪裡學的呢？哪裡可找到你們的學校的資料呢？

(7.) 在大型的日資百貨公司有代客買GAME的服務嗎？價錢化算嗎？

(8.) 最後我想問，皮表帶有「味」時有方法可以清除嗎？

多謝解答小弟那麼多無聊的問題。

祝編輯戰隊各成員越戰越勇！！

無錯就係我啦！

火龍上

火龍：

(1.) 肯定於97年內推出，請留意遊戲誌的公布。

(2.) SATURN會推出「TAMAGOTCHI」？！聞所未聞，照計不可能吧。但「GAME BOY版」及「WINDOWS 95版」就已經推出了。

(3.) 當然不是啦。不過的確有部份編輯以前曾是「超任一族」的成員。

(4.) 最直接方法是利用「電子郵件」(E-MAIL)向各大遊戲機公司或軟件生產商提供意見。PlayStation的電郵地址是：「http://www.scei.co.jp/」，SEGA的是：「http://sega.co.jp」。

(5.) 其實有很多途徑可以在香港學習「日語」的。例如：日本領事館、各大學校外進修部、TDC(貿易發展局)，還有各大日本語學校都有提供不同的「日語課程」，未必一定要親自到日本。當然於日本「實況學習」會更好，但是不要以為一、兩個月便可學成歸來。要明白學習任何一種語言，都要花上不少心機和時間去了解其語言結構、生活風俗及文化背景，絕不會短短一、兩個月便會學有所成的，明白了沒有？

(6.) 日本領事館、各大學校外進修部、日本語學校，甚至留學日本都有。至於學校資料方面，就要自行致電查詢了。

(7.) 日資百貨公司是沒有代客買GAME的服務的，不過可試試向各大遊戲機商户查詢一下，或者會有意外收穫。

(8.) 這裡是「電腦遊戲信箱」，不是「曾SIR家事信箱」，恕難作答了。

幕後黑手代答

「V-SATURN」是行貨，抑或水貨？

WATER DRAGON：

你好！本人有以上問題，希望你可以為在下解答，多謝！

(1.) 本人最近買了一部「V-SATURN」，怎樣證明它不是水貨？

(2.) 「V-SATURN」與「SEGA SATURN」在性能和質素方面，有何分別？

(3.) 「V-SATURN」是否只得灰色？

(4.) 聽我的同學說，「V-SATURN」是不用加VCD卡便可看VCD，是真的嗎？

(5.) 用水貨RAM CARD玩《拳皇96》，是否會傷機？

(6.) 哪兒有正版RAM CARD賣，約多少元？

(7.) 可否介紹一下好玩的賽車遊戲？

(8.) 在換遊戲的時候，應先熄機後換碟，還是直接開蓋換碟較好？

本人十分感謝WATER DRAGON為我解答問題，多謝！

祝貴刊事業蒸蒸日上

忠實讀者 TONY 上

忠實讀者 TONY：

(1.) 所有「V-SATURN」，不論平價版抑或貴價版，一律都是水貨。

(2.) 在29期遊戲誌內有詳盡介紹。

(3.) 不是。「V-SATURN」貴價版是深灰色，平價版是淺灰色。

(4.) 「V-SATURN」是沒有內置VCD卡，所以並不能播放任何VCD影碟。現時只有「HI-SATURN」本身是有內置VCD卡，其餘的都需要另行購置，不要弄錯。

(5.) 不論水貨或行貨，只要是正版RAM CARD，並正確使用，就不會對主機造成任何傷害，不過翻版就不能保證了。

(6.) 連GAME的RAM CARD，各大遊戲機商户均有出售。價錢約二百餘元。

(7.) SEGA方面，「DAYTONA USA~CIRCUIT EDITION」、「MANXS TT」、「SEGA RALLY CHAMPIONSHIP」、「首都高BATTLE'97」、「OUTRUN」等都是精選之作。

(8.) 先熄機後換碟會較為「正路」。皆因直接開蓋換碟會容易弄壞LENS及主機摩打，所以並不建議使用。

幕後黑手代答

「SATURN VCD CARD」VS「VCD機」

親愛的WATER DRAGON 先生：

本人是第一次來信，希望能不厭煩解答以下的「初哥GAME問題」。

(1.) 「SATURN VCD CARD」和一般「VCD機」，那種比較好？又為何價錢是差不多呢？

(2.) 小妹在《ACT THE LAD II》中一段要陪伴古露返回以往去集齊封印的精靈之力，在阿拉拉杜斯「アララトス」裡是如何去集得精靈之力呢？

(因為攻略寫得不太詳細，令小妹難以理解，故請恕我愚昧)

多謝WATER DRAGON先生予我解答。

祝身體健康！

MISS ，老 GAME 迷上

MISS ，老 GAME：

(1.) 在價錢上，「SATURN VCD CARD」($1100)比「VCD機」($1300)便宜；在質素上，「VCD機」比「SATURN VCD CARD」好。要「平」定要「靚」，當然悉隨尊便了。

(2.) 在麗莎帶古露到各處尋找精靈的對話中，已提示了五個村莊的名稱，阿拉拉杜斯「アララトス」村莊是其中一個，所以地點肯定是沒錯的(請看遊戲誌41期第107頁)。不過在村莊內的哪一個位置，就要自己去找找了。O.K.？

幕後黑手代答

夢見妖精的心跳回憶？！

MR. WATER DRAGON ：

久仰WATER DRAGON先生之大名，本人最近在機途上遇到十分奇怪之事情，故初寫信到此希望閣下可以幫到我，VERY THANK YOU！

(1.) 根據FUKUDA君在遊戲誌「EX VOL.16」中《美少女夢工場3－夢見妖精》的小女孩能力之初期值一表上，養父職業為商人時所持金錢應是300G。但為何我輸入名字為「ときめきメモリアル」、出生日期是10月23日後，所持金錢竟變了3000G。為甚麼？

(2.) 有一次玩《今時今日的吸血鬼》以牧村杏奈作目標時，她在第二年九至十月左右給了一隻「血晶石指環」作武器。不知閣下可遇上這情況？其餘二人又會否如此？

(3.) 「PlayStation」《拳皇96》大約何時推出？

(4.) 閣下希望何人能繼「虹野沙希」而成為《心跳回憶劇場系列VOL.2》的主角？

(5.) 閣下對《心跳回憶》哪位女角較有好感？(本人較喜歡「館林見晴」和「美樹原愛」)

衷心感謝WATER DRAGON先生答了我的問題！

高見公人上

高見公人：

(1.) 其實在《美少女夢工場3－夢見妖精》中輸入甚麼名字也沒有關係，只要養父職業為商人時，所持金錢都會是3000G。「EX VOL.16」所刊登「小女孩能力之初期值」的表中，這項數值確實出了錯誤(少了一個「0」)，實在非抱歉，SORRY！

(2.) 在下沒有遇上如你所述的那種情況，而其餘二人仍未有發生過，所以暫時不能肯定答覆你。

(3.) 「PlayStation」《拳皇96》會於「1997年7月4日」隆重推出。

(4.) 「片桐彩子」、「朝日奈夕子」，都希望她們在《心跳回憶劇場系列VOL.2》中有份。

(5.) 「片桐彩子」、「朝日奈夕子」，還有「藤崎詩織」都非常有好感。

幕後黑手代答

現努力改玩正版

WATER DRAGON：

(1.) 本人最近有一個很大的問題正令我很煩惱，我是有玩開翻版的(因為是中學生沒有收入，但現在已努力改玩正版)，但煩惱亦隨之而來。起初玩《櫻大戰》時，每當轉碟時都不能LOAD第二枚CD，那時我心想可能是翻版的關係。但近排玩《E.O.》和《天外魔境第四之默示錄》等這些多CD勁作時，都不能成功LOAD到第二只CD，返回主目錄，令我費盡心機去玩的SAVE卻前功盡費，這到底是甚麼原因呢？希望你盡快幫我解決這個問題，令我日後能玩多CD的勁作，多謝，無限感激！請不要叫我回商店CHECK，盡說出有可能的原因(我很想知道)。

(2.) 另外如N64跌價至$1100你覺得值得買嗎？

(3.) 請介紹一些好玩的「PlayStation」GAME(RPG、ACT……甚麼也可)，因為我總得「SATURN」GAME好玩過「PlayStation」GAME。

如WATER DRAGON能盡早解答我以上問題真是無限感激。

P.S.：祝GAME PLAYER員工身體健康，GAME PLAYER能出到一千期，一萬期，GAME商出多些好GAME多謝！

又心急，又煩惱的人上

又心急，又煩惱的人：

(1.) 來信中並未有説明《櫻

大戰》、《E.O.》和《天外魔境第四之默示錄》等GAME是正版抑或翻版，不過可以説明一點，當「SATURN」改機之後，玩正版時是會出問題的，尤以上述需要兩枚CD或以上容量的遊戲，「出事」機會更高。若遊戲是翻版的話，製作質數參差，LOAD不到第二枚CD是常有的事。所以總括一點，只要「不改機、不玩翻版」，就可以安心享受遊戲樂趣，不用為LOAD不到GAME而煩惱啦！

(2.) 不值得買，因N64價格已跌至$1000以下。

(3.) 「惡魔城～月下之幻想曲」、「首都高賽車R」、「RAGE RACER」、「加油！森川君2號」、「鐵拳 II」、「便利店時代」、「BIO HAZARD」、「TRUE LOVE STORY」、「RAY STORM」、「JAMPING FLASH」、「女神異聞錄」、「超級機械人大戰」、「FINAL FANTASY VII」……應該夠了吧。

幕後黑手代答

軟體商，新動向

WATER DRAGON：

你好！我是第一次來信，希望你可以解答以下問題。

(1.) 「ENIX」現加入了PlayStation、SATURN，還是N64？

(2.) 「ENIX」將會推出甚麼GAME，又會是哪部機推出？

(3.) 我熱切期待「ENIX」的RPG，請問何時才會推出如《FF VII》的RPG呢？

(4.) PlayStation會不會推出《金田一事件簿2》和《男兒當入樽》？

(5.) 「SQUARE」有沒有想過推出《聖劍傳説4》或《浪漫傳説4》？

(6.) 「BAN侍ESTO」會不會推出《魔裝機神》，會在哪部機推出呢？

(7.) 「SATURN」版的《METAL SLUG》會不會在PlayStation推出？會的話，又會於何時出呢？

(8.) 在「PlayStation」機後有一個SERIAL I/O的插位有甚麼功用？

(9.) RAM CARD在「SATURN」機甚麼功用？大約多少價錢？

(10.) 「SEGA-SATURN」(白機)，「SEGA-SATURN」(灰機) 和「VICTOR-SATURN」，三部中哪部最好？為甚麼？

(11.) 第一代「SEGA-SATURN」(灰機) 現在香港有沒有得買？若有的話，香港在哪兒才有得買呢？

謝謝水龍先生幫我解答問題，非常謝謝。

祝貴刊的銷量節節上升！哈哈哈……

八神庵上

八神庵：

(1.) 「ENIX」的確加入了PlayStation、SATURN及N64，三大機種都有她的份兒。

(2.、3.) RPG大作《DRAGON QUEST VII》已決定於PlayStation推出，仍在製作中，最快會於1998年4月面世。而第一彈的SATURN ACTION-AVG作品《七個風之島物語》(暫譯) 則會在今年秋天發售，屬ACTION-AVG遊戲。N64方面，會考慮利用64DD來推出類似《DRAGON QUEST外傳》的遊戲，現在還未能下定論。

(4.) 未有所聞，一有消息會盡快公告天下。

(5.) 「SQUARE」將於今年夏天推出《SAGA FRONTIER》，《聖劍傳説4》則未有公布了。

(6.) 未有消息「BANPRESTO」會於各大機種推出《魔裝機神》。

(7.) 「SNK」有公布會在PlayStation推出《METAL SLUG》，97年發售預定。

(8.) PlayStation機後的SERIAL I/O，是用來給對戰線用的專用插位。「武士道之刃」、「RAGE RACER」……等GAME均可使用。

(9.) RAM CARD是可令遊戲的LOAD GAME時間更慢，但畫面流暢度更高的外置硬件。是給某些如《拳皇96》、《REAL BOUT餓狼傳説》、《METAL SLUG》、《GROOVE ON FIGHT》、《CYBERBOTS》……等遊戲專用，並不對應其他軟體。

(10.) 「SEGA-SATURN」(白機)、「SEGA-SATURN」(灰機) 和「VICTOR-SATURN」，三部機的質素其實不相上下，在29期遊戲誌內有詳盡介紹。不過，如閣下家中的電視及音響皆為頂級機種，「VICTOR-SATURN」的表現就略勝一籌了。

(11.) 第一代「SEGA-SATURN」(灰機) 現在已經很難找了，試試向相熟店鋪打聽一下吧。

幕後黑手代答

有沒有只報導「SATURN」的雜誌？

WATER DRAGON：

你好，小弟第一次來信，希望你能幫我解答以下的問題：

(1.) 「SATURN」機有那些RPG GAME比較好玩？

(2.) 「V-SATURN」還是「SEGA-SATURN」好？它們的功能怎樣？

(3.) 哪個國家的「SATURN」機比較好、其次呢？

(4.) 有沒有一本雜誌只報導「SATURN」機的GAME和攻略？如果沒有的話，你們有否打算過出？

(5.) PlayStation的《九龍風水傳》會不會移植到「SATURN」機呢？

(6.) 如果真的不慎觸碰了「SATURN」機磁頭上面唯一讀碟的地方，會有甚麼後果？有甚麼辦法解決？如果想換了它，要多少錢？在哪可以買到？

(7.) 如果遊戲機在讀碟時，一時快一時慢，還有一些聲音，有沒有問題？怎樣解救？

非常感謝WATER DRAGON先生解答我的問題。

祝貴刊銷量蒸蒸日上！

機迷上

機迷：

(1.) 「SATURN」都有些RPG值得推介，例如：《SHINING THE HOLYARK》、《LUNER SILVER STORY》、《天外魔境第四之默示錄》等等均是佳作。

(2.) 「V-SATURN」與「SEGA-SATURN」的質素其實不相上下，但如上題所述，除非閣下家中的電視及音響器材皆為頂級機種，不然的話兩機其實並無分別。請看29期遊戲誌內的詳盡介紹。

(3.) 以玩家心態來説，「MADE IN JAPAN」當然會最好。之不過，事實上經過29期的測試後，証實如果用於一般電視機上，是沒有分別可言的。

(4.) 暫時香港未有一本專門報導「SATURN」新GAME和攻略的雜誌。而閣下的建議會作考慮之列，請留意遊戲誌的公布。

(5.) 《九龍風水傳》是SONY MUSIC ENTERTAINMENT INC.開發的遊戲，我想沒有理由會在「SATURN」上出現罷。

(6.) 我想你的意思是説，如果不慎觸碰了「SATURN」的鐳射頭 (LENS)，出了問題怎麼辦。其實可試試先以藥用火酒清洗 (切勿使用任何清潔音響器材或CD機的清潔劑)，發覺再有問題的話，就要拿去修理，可以向你最初買主機的商户查詢。但更換鐳射頭 (LENS) 的價錢要花上好幾百元，買一部新機還差不多了。

(7.) 也許你的遊戲機開始出毛病了，快找相熟的店鋪檢查「自機」一下。

幕後黑手代答



今期主題：有喜有悲有激倫常慘案兼而有之的一期

都幾激嘅 Arto

編輯先生：

原本本人是不再寫信了，但看到第四十五期的NG迷及第47期的反擊NG迷的讀者，本人有以下意見。

本人覺得NG迷實在太激了，但本人也明白NG迷的心情，因本人是**PlayStation**的機主，而反擊NG迷的讀者也實在偏幫了**PlayStation**，你們認為主機性能好就大晒、多Game就威風了嗎？主機性能，好又怎樣，將不會難倒所有Game的完全移植了嗎？多Game也又怎樣，生產商常常會出甚麼Game，跟著又出甚麼Game，以至「一波未平，一波又起」，便想Game延遲，例如《侍魂》，遲出不止，就連街機可用的連技**PlayStation**上竟用不到，二是《RB餓狼》，雖然幾乎與NG一樣，也有些偷工減料，但如果滿分一百分的話，本人也只給她40分，原因是太遲出，加上還要等到SS出咗《KOF 96》才推出，所以扣分。跟着是幾乎遲半年至兩年的《九龍風水傳》、《飛龍之拳》、《武士道之刃》、未有消息的《超人學園鋼帝王》與及幾乎沒有人提及的《拳皇96》。

還有本人最不滿意的就是**PlayStation**重出舊Game，例如《盜墓者》、《光明與黑暗》、《KOF 95》及《鐵拳》，這足夠証明**PlayStation**常出過時Game，是一部專門出過時Game的遊戲機，所以本人膽敢說，**PlayStation**不是廢物，是連廢物也不如的東西，因為**PlayStation**正浪費玩家的時間，相信玩家只有說：「幾時才出」乜乜Game呀！遲早**PlayStation**會被淘汰。

相信PlayStation的《侍魂4》及《RB餓狼》是會等到已過時才推會出了，本人不是怪PlayStation移植不好，而是本人覺得**PlayStation**出Game太遲。相信**PlayStation**機主正玩《KOF 96》的時候，SS機主便玩《侍魂4》了！各讀者也不滿意**PlayStation**的生產商這樣做吧！（其實SS也有遲，但只是遲幾日，或一個月而已。）

最後，希望各編輯以**PlayStation**生產商為教訓，不要再脫期了！

Arto上

好激嘅痴孖 B

Hi：

小弟第一次來信呢個No Respond Letter Box。希望不至石沉大海。OK！Let's Talk！！我今次想發表幾樣嘢！First，對於通信對戰哩家嘢，本人如果有間鋪做Game生意。搞通信對戰俾人玩，唔收錢，算唔算犯法呢！因為本人相信冇乜人會搞兩部電視Or Mon，同兩部主機兩隻Game Disk。咁即係冇乜人可以享受通信戰呢家咁過癮嘅野，Right！？2nd，唔知有冇其他Game Fans對Game有收藏嘅喜好呢？本人就好鍾意呢啲嘢。而本人嘅收藏中最堅嘅收藏都可以算係一部1986年嘅原裝任天堂紅白機同十數餅原裝紅白機帶。如《足球小將I、II》，《相聚一刻》，《星矢》等人氣勁Game，其他收藏有PC Card Game及CD，MD Game等全Q部都有盒超九成新呢！不知有沒其他人能來信交換心得及那裏搵古董。3rd，想講講有位仁兄（人兄）在此評壇說N64及SNK最好，PS及SS是垃圾，咁即係佢無知！！又即係佢一定覺得D古董Game都係垃圾啦！試問N64同SNK甚至未有超任同Mega Drive之前佢玩乜春！！本人絕對唔覺得其他主機同古董機係垃圾，本人雖22歲但我由雅達利開始玩Game到而家，我只Feel到每一部主機都有不同好處，每一部至每一代嘅Game都可以帶俾我另一種新刺激，同體會到每一個主機及Game嘅開發商嘅創意同誠意，如果呢位茂哩係非機迷就情有可原嘅。因為我發覺到呢種人只識睇畫面立唔立體，CG正唔正但就唔知道好唔好玩。事關時常都睇到一D白痴仔（女、佬）。響啲Game舖睇到或聽到：「嘩！！真人Movie呀！買！反且碟25蚊咋！！買！！嘩！！呢部機多立體Game呀！！反且跌到100蚊五隻，噢！！買！！嘩！！呢部機養狗養雞養乜養乜呀！！我條女好Like呀！！買！！」（但係佢都係買埋反且雞！！！）買條反且女吖！笨！反版老媽子吖笨！！本人唔係笑佢哋！只不過想喚醒佢哋！啲人再係咁玩翻版野，啲Game生產商冇肉食！你地班友想有好Game玩！玩屎啦！本人唔係好有錢！打份二萬銀工，又要租樓，又要養女，又要食飯一手包辦！！但係我有原則，唔信嚟我屋企見証下。買原裝！我冇吹水！有52隻Saturn碟，廿幾隻PS、六餅N64、廿隻SNK、PC、MD紅白、3 DO、N咁多！有唔見我買唔起！啤！真係唔希望見到聽到啲人買翻版重要N咁多道理！最後要講貴刊，不用怕！我不是傻的，不會乜春都「媽」一餐。我要讚一位仁兄，Ares（唔知有冇寫錯）（***教主按：你真係寫錯咗喇，哩個攻略係JJ君寫㗎。***）。佢當日所寫嘅夢幻模擬戰III攻略，可謂一時無兩！！勁，睇出眼油！其他編輯我都好鍾意如指令魔人、赤目等等。我覺得簡直獨當一面！位位強人。（不過唔想寫咁多名字）請見諒，雖然有時會太主觀或太偏激，對某啲野（指Game）。但主觀冇乜唔好呀！有性格……Year！

最後祝！GamePlayers 天下無敵

成為全港銷路最高

第一Game之天書

勁 Game 收買佬，古董攞滿鋪嘅

痴孖B上

對Tomb Raider攻略之讚許

一直說要寫這封Fax，卻到現在才肯提起筆，遲是遲了一點，但希望仍能交到米奇手。

我是PC玩家，從不玩電子遊戲，但因為非常喜愛《Tomb Raider》，所以決定要儲齊所有能夠找得到的《Tomb Raider》攻略作收藏，所以買下了《遊戲誌》第三十七至四十二期。

我擁有英國、美國、台灣各大PC或電子遊戲雜誌的《Tomb Raider》攻略共六、七個版本，沒有一個及得上米奇的版本一半的詳盡。

英國有一**PlayStation** Solutions雜誌，聲言《Tomb Raider》是畫不成地圖的，但他們畫到出來，好像很威風的。但他們的地圖Layout與顏色就靚，地圖內資料卻非常簡陋，文字walkthru也只簡述重要action，轉左定轉右，共有幾隻怪獸則免問。另一英國**PlayStation**雜誌則到這個月才出號稱最詳盡之攻略，到頭來地圖是由一個個四方形組成，四方形內甚麼細節也沒有，walkthru更是粗枝大葉。唯一是另一英國**PlayStation**雜誌刊登了所有秘密點的Checklist，每一秘密點附有四張彩圖，能作為米奇超級詳盡攻略的補充。但這個Checklist的文字攻略卻很簡單，一兩行字便說完，沒有實際幫助。

米奇的攻略遠勝其他版本主要因為地圖與walkthru文字很仔細，是真真正正的walkthru。地圖不但有所有機關、出入口、補給品的位置，最驚人是連怪獸的數目與何時出現也有記載。這一點，是其他任何版本也沒有做的。攻略的唯一弱點是秘密點時常要下期補遺，但正正因為有這些補遺，才証明米奇是邊玩邊寫攻略的，從文字中處處流露著玩家玩遊戲時的興奮，而不似得其他攻略般冷冰冰，由一個寫稿佬很抽離地去寫攻略。

地圖的細緻程度，更進一步顯示出米奇對這個遊戲的愛心。沒有一份愛心，試問又怎會有心情和耐性去畫出那麼詳盡的地圖呢？

期待《Tomb Raider 2》出的時候，米奇會再次寫攻略，也希望《遊戲誌》有同樣的篇幅給他，也能夠容許他刊登那麼詳盡的地圖。到時，我會等齊他的攻略才開始玩PC版，讓他帶我無驚無險，無需對住個攻略估估吓的情形下玩《Tomb Raider 2》。若果到時米奇在最後一期連載中還可刊登秘密點的Chechlist，那就更加十全十美了，中間要經過多少次補遺我也不會介意。由玩家寫攻略才有親切感，而玩家寫的攻略，自然會有補遺情況出現。

徐天麗

陳先生（自稱）的個案

編輯大人：

你們好，今次來信，是想談談現今機場內玩者的心態，以下是陳先生之個案：

話說某個星期六，陳先生感到非常無聊，於是跑去做其「火山孝子」。供奉《SF Ex Plus》去也，正當殺得性起，滿身鮮血之際，一名男子上前挑機，一幕武術切磋於是上演。結果，陳先生僥幸取勝，跟着問題出現了，只見該名男子非常不服氣，更以兇狠異常嘅目光「啤」住陳先生，令陳先生非常不安，誤以為自己曾殺害該男子之父親，並口中唸唸有詞。其後，該名男子再度及三度挑機，唯陳先生幸運非常，三戰全勝。該男子之態度則愈趨惡劣，拍機，踼踼櫈，更多次有意或意圖以粗口攻擊陳先生及其母親。陳先生恐防上演「真人快打」，只好於「第四次機友對惡人大戰」中詐敗而逃。該名男子則不可一世地對陳先生高呼「食X屎啦！」。以上係陳先生嘅個案。

不知何故，在香港打機非常有壓迫感（非指地方而言，因佔地萬呎之機場林立）是你踏入機場，內裡的氣氛令你透不過氣，無錯，打機有時真係好緊張，由其雙打對戰而言，但都用不著將對手當成殺父仇人卦？仇視不友善嘅目光不難發現，口角也是家常便飯（幸而大場並不常見）。此外，不少人更可恥地以遊戲機來賭搏，陳先生親眼目睹，亦有人曾嘗試撩陳先生鬥《地通拿》，每人攞50蚊出來，跑第一的就「垃」晒亦有人鬥《KOF96》、《SF》等，需知遊戲機係用來娛樂，我哋可以藉對遊戲心得的交流，結交志同道合嘅戰友（Sorry，老土咗少少），從而加強人與人之間嘅聯繫，打機本來係一件好Enjoy好relax嘅事，何苦要攪到咁辛苦呢？

陳先生曾到日本旅遊，亦到過當地之機場「賀埠」，發覺當地風氣比香港好得多，（非外國月亮份外圓，誠而事實如此）當地人打機絕對係一種享受，對戰時互相切磋交流心得（曾有一名大學生以英語與陳先生交流《SF Z 2》之心得，佢用Rolento非常熟！）氣氛好融洽，好free，人家輸了唔會拍拍櫈，只會反覆研究為何會輸，然後再入錢挑機，（講真贏完一次要贏第二次真係難的！）這種精神真係可嘉。

香港人，反省下啦！

PS：致GPM揸FIT人，作為本港遊戲雜誌翹楚，不要再那麼多錯別字了，米奇兄，請多個校對吧！！（不妨考慮小弟……呵呵呵）本來社會已經對「遊戲機」及「業界」已經有不太好的印象，我實唔忍心你地要再背負多一條「遊戲雜誌錯別字多（其實不止遊戲雜誌）導致學童中文水平下降」嘅罪名呀！！唉，畢竟遊戲界及漫畫界始終不太為社會接受！！可悲！！願主祝福你哋，小心唔好捱壞！！（若各位讀者有任何回應或批評，請寫信到GPM切磋賜教）

SHIN GOUK

PS：1）AMAKUSA兄，到底你和赤目《DBZ》之戰誰勝誰負？快告訴我！！不然要你吃我一記瞬獄殺！！！2）ZAC兄，不要再那麼灰了！！雖知「菩提本無樹，明鏡亦非台，本來無一物，何處惹塵埃？」明白一切皆空，你距成佛之日不遠了……3）請問為什麼47期有《ALUNDRA》攻略，48期則影都唔見？仲有47期《ALUNDRA》的攻略有點兒「單薄」，不夠詳細，請改善，我想讀者要的是清楚詳盡的攻略，即使等耐一點，都唔係問題嘅！

教主代覆：1）《DBZ》世紀之戰天草己落得超慘敗下場，你都係唔好提佢啲傷心事囉。2）哦，ZAC何只己成佛，佢簡直己成「精」囉……呵呵！可喜可賀！可喜可賀！

《Virtual Fighter》＝廢物？

本人是「C」格鬥公司和「S」公司的愛好者，對於貴刊於42期對《VF 3》所討論的問題，有以下意見。

還是街霸迷的我，於約2年前看見《VF 2》的誕生，實在很驚訝！那種人物背景重播動作的質數，已是當時街機的極限。《街霸Super》版，行開！當我買了原裝日本書加無限金錢投資後，已經是打遍天下能人所不能。某日聽到「S」會出《VF 3》，可想我的心情是多麼的像一個父親其待孩子出世的心了。

到現在，我雖已將《VF 3》玩得完美，在《2》至《3》推出時「C」公司出的《Zero 1》、《2》，不玩也罷！

不要怪我移情別戀，其實也是有原因的。

(1)街霸出了十年，除第一集外，其他的都是大同小異；當我看人玩《EX》時，看到人們出亞Ken和Ryu的「重腳中腳波，兩連招」時，還未玩過的我，出了兩次便已能出到了，比起豪鬼的「拳拳前輕腳重拳」還來得簡單，遊戲本身沒其難度（我指的是人物本身，敵人的水準不作計算）。反觀《VF 3》，結城晶（Akria）的「崩擊云身雙虎掌」誰不是要練數十次（快的）才能出，慢的？一千次也未必能出。(2)街霸的攻擊，沒有制空攻擊，最多能說豪鬼的輕旋風腿再加昇動，無聊！《VF 3》的制空實在太多太多了，最好玩的也是結城晶的「鷂子穿林→躍步頂肘→亞收羅什麼鐵山靠」（忘記了名字）。各位讀者們，你們能100%出到嗎？我能！

但現實始終要面對，現時根本沒有人玩《VF 3》；喜歡雙打的我在一次去機鋪時看見十多人在圍看《VF 3》，啤！原來那時《EX》新出，改了機！問世間，還有誰愛玩《VF 3》……嗚！

陳流上

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關



教主有嘢搞

由於一直以來均有讀友提出想於文稿定下題目，好令各讀友有一目標執筆。故由53期開始，本教主會開始為每期文稿定下主題。另各讀友如有甚麼題目建議亦可來信，本教主定當處理安排。

第52期
文字稿截稿日期：6月18日
畫稿截稿日期：6月21日

第53期
文字稿題目：對認可遊戲雜誌的見解
文字稿截稿日期：7月3日
畫稿截稿日期：7月5日

GAME畫廊









出讓 VCD 咭

出讓原裝日本VICTOR VCD咭VER.2.0有盒有說明書，可選擇左右聲道，價七百元正，或以**PlayStation**主機交換。另誠意徵求日本版三菱VCD、電視二合一機二十吋NTSC綫、二手價二仟伍佰元左右，視新舊而定，價可商議。
聯絡方法：有意請電94367352鄺生洽，如留言請留下姓名，電話。



誠徵 VCD 咭

本人誠徵SS VCD卡「多」張，每張$350，可略加。讓SS正版GAME，GALE RACER，$170，可減。讓超任全套，包括主機、兩個原廠手制，AV綫和香港綫路，$600如不議價者送兩盒帶，龍珠和亂馬。
聯絡方法：請電23383887找JOHNNY YAU
（一至日9:00pm－10:00pm）



徵 N64 連 GAME

誠讓**PlayStation**《心跳回憶》，價$250，讓**PlayStation**單手用手掣（RPG用）九成新，價＄150。讓《遊戲誌》第28期至46期，全部價$400，（大部份有八至九成新），讓漫畫《神龍之謎》（1－35），價$600，《幽遊白書》（1－19），價$380，《足球小將》（1－37）和《世青篇》（1－12），價$720，《男兒當入樽》（1－31）價$550，誠徵N64主機連手掣一個連一隻遊戲（最好是《孖寶兄弟》）價$1000至1100，讓《太空戰士VII》連遊戲誌別冊3（太空戰士VII攻略）價$380（以上一律九成新）。
聯絡方法：72980244（請說明買或賣）Thanks！麒麟洽

聲明

一．來信如不按刊登規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關
四．所有未經生產商授權之產品（包括磁碟機、磁碟、影印本），本刊恕不刊登。

一千蚊要 PlayStation

誠徵**PlayStation**主機連原裝手制兩個，要八九成新以上，操作正常，須試機，價$1000視新舊，只要一部。另徵求國際綫路有AV插電視一部，14吋左右，八九成新，操作正常，價$500。
聯絡方法：72008804 MAN洽（屯門、元朗、荃灣交易）



讓一口價 PlayStation

本人誠讓日本製**PlayStation**（SCPH 5000）主機一部，連火牛、手掣兩個、AV綫、SAVE卡一張、二十多隻遊戲價錢3300元（一口價）。
聯絡方法：星期一至五，晚上五至八時，電25697478鄺錦成洽，（如人不在不好說來意）在地鐵沿綫交易。



有鞋賣！？

本人誠讓SS光綫槍一支$170元，JVC咭1張$900及全新DR. MARTEN 38號半（41號）一對，原價$989現$500，全部有盒，及有價講，來電必覆。
聯絡方法：秘書台：電73862416
新洽



移民急讓 PlayStation

本人誠讓**PlayStation**主機一套、2個手掣、火牛、AV綫、SAVE咭另送二十多隻GAME如：《太空戰士VII》、《CLOCK TOWER》、《泡泡龍》、《Q版賽車2》、《鬥神傳3》、《盜墓者》、《金田一》、《超時空要塞VF-X》等不能盡錄，另送《太空戰士VII》和《CLOCK TOWER》攻略，現價$1300，可略減。於地鐵站交易。
聯絡方法：每天6:00pm－10:00pm電73128850，秘書台（說明買機，留電話及姓名）

有遊戲誌賣

本人誠讓《遊戲誌》第5、10、7、40、34、13、33、26、4、16和42期，全無缺頁，保存良好，第13、5、16、7、4、10期每本＄25，第26、42、34、40、33期每本＄33。另讓《VIRTUA FIGHTER》原裝日本錄影帶一盒，教齊所有人物的出招，原價＄90，現賣＄30，SNK《風雲SUPER TAG BATTLE》特大海報，＄10。
聯絡方法：星期一至五下午四時半至九時，星期六、日，上午九時至下午八時致電27884322，歐沛泉洽，如人不在勿說來意。



要遊戲誌

本人誠徵《遊戲誌》1－22期，沒有缺頁，八成以上新，共三百。《首映日》、《首日2》的日本設定資料集和攻略，沒有缺頁，九成以上新，本人願意原價或高價收購。《SATURN FAN》96年No. 26、97年NO.1、2，沒有缺頁，合共一百五十元，交易地點在各個地鐵站，歡迎來電查詢。
聯絡方法：（14:00－22:00）電話：28147008亞傑洽。

讓SS一套

誠讓SS(灰色機版)一部,連AV線或S線、火牛、有盒及說明書、原裝手掣二個,八成半新,售$1250。如不二價,送世嘉《RALLY》原裝CAME一隻。
聯絡方法:請電23886745 雄洽,如人不在請CALL 74740854留電話(必覆)

讓SS白機一套

本人誠讓SS白機連RG-VC20VCD咭一張,大手掣連槍,原裝《R.B餓狼》一盒及數十遊戲,九成新價二千五,全部物品有盒及說明書,或用**PlayStation**連大細手掣,記憶咭及軟盤,遊戲等等交換。無意勿電。
聯絡方法:午電:23617315
通洽。

要VCD咭兩張

誠徵SATURN VCD咭二張,必須性能良好,要八成新以上,二張價700－900元,也可以單一張售價由300－450元不等,越新價錢越高,要可以全部VCD都看到,交易時間面議,必在地鐵站交易。(如來電者請留姓名電話,來者必覆)。
聯絡方法:請電26535154,黃家邦洽(PM8:00－10:00)



讓拳皇

誠讓SS《拳皇95》,$120。《拳皇96》不連RAM帶,$160。《櫻大戰》,$170。《街霸ZERO 2》,$150。另讓《遊戲誌》33－48期,$15－20。以上物件九成新。誠求SS VCD咭,JVC或Victor均可。價500－600元及**PlayStation**一部,在火車站沿線交易。
聯絡方法:26575175 WILSON洽(6pm－11pm)

讓日文WIN 95 GAME

讓日文WIN 95:《野野村病院殺人事件》,$500,《VIRTURA CALL2.2》,$350,《同窗會》,$400。**PlayStation**:《心跳回憶限定版》,$1600。SS:《銀河公主限定版》,$400。
聯絡方法:73093424 Brian洽

大量遊戲出售

讓**PlayStation**《超時空要塞》,《忍者查查丸》,《Wipeout XL》$230,《Welcome Home》,《Vadims》$200,《Welcome Home 2》$250,《鐵拳》$120。SS《心跳回憶》$120,《慶應遊擊隊》$180,《風雲》1至100,《刀劍笑》1至200各$200,另徵《九龍風水傳》,《FF VII》,《Super Pang Collection》,《Namco Vol.5》,《NBA Live 97》,《首都高R》各$150,SS《精靈王紀傳》$60,《D之食卓》$100,《N64 Wave Racer》,《實況J.League》$200,《Game Player》11及12期各$15。
聯絡方法:72247897
留言必覆



讓SS連咭

本人誠讓SS主機一部(九成新),連手掣2個、AV線、火牛一個、擴張咭及2個原裝遊戲。另徵SNK《龍虎之拳3》遊戲帶一盒或用以上物品交換。價電議。
聯絡方法:21912411/23379919梁先生洽(來電者請說明來意)



E-mail買嘢

本人誠徵**PlayStation**機一部,內需附火牛、一個手掣、AV線或S線或PAL轉換器。價$700至$900,可略加。
聯絡方法:有意者在5:30pm－10:30pm致電26682358或E-mail:tamkalun@hkschool.net
譚家麟洽

賣SS GAME

讓SATURN遊戲:《惑星強襲》$280,《EVANGELION》$130,《GHEN WAR GOTHA》,《DAYTONA USA》、《CHRISTMAS NIGHTS》,以上四個遊戲$300(TOTAL)全部遊戲九成新,正版附說明書。
聯絡方法:請致電90812938
梁先生洽



好急讓超任一套

本人誠讓:超任(NTSC)一部及所有配件,$500,九成新(有盒)。超任GAMES:《魔裝機神》,《天外魔境ZORE》,《STAR·COEAN》,《大貝獸物語II》,《秘寶獵人G》——以上全部每隻$200－300全部正版,九成新。如全部一齊買$1200(可講價)。誠徵PC-CD ROM的GAME,《天外魔境II》,價250－300(可略加)。
聯絡方法:25403223,關頌文洽。4:30－10:00如人不在,留話及姓名必覆。



讓原裝有說明書遊戲

本人誠讓SATURN舊GAME 17隻,全部原裝附有說明書。包括:《三國志IV 中文版》、《F-1》、《戰斧》、《山卡KING》、《沙蛇》、《飛龍》、《水滸演武》、《新忍傳》、《DAYTONA》、《電單車95》、《VIRTUA COP》、《V GOAL》、《V GOAL 96》、《VIRTUA FIHGTER》、《SHINING WISDOMS》、《GALE RACER》、《VIRTUAL HAYDLIDE》。價五佰,不散賣。
聯絡方法:有意者8時後
請電26311146,亞棠洽。



誠徵攻略本

本人徵**PlayStation**《Bio Hazard》彩色攻略本,或《遊戲誌》20至22期,價面議。
聯絡方法:有意者請電90848242,Lawrence Chan洽

有愛割

割愛：誠讓《遊戲誌》第5及9至47期，全部九成九新，無缺頁及必備EX，一次過買$1000（平均每本為$25）。另加送兩隻原裝碟《PRIME GOAL EX》及《競馬最勝之法則》；如買二十本則$550另送一隻碟（上述二擇其一），散買如超過十本或以上每本$28，少過4本則每本$30。手快有，手慢冇。

聯絡方法：星期一至日晚間8:00pm－10:00pm Tel：27019113

觀塘或將軍澳交易

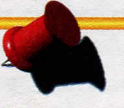
陳先生洽請說明來意



出售美國來的蛋

出售：Bandai Tama（美國版），本人現出售正版TAMA，顏色有白、紫及綠共五部，價$500，交易地點於港區地鐵站。勿講價，非買免問。先到先得。

聯絡方法：94256390 Betty



有同級生賣

《VIRTUA COP》槍兩把連GAME，各140，《VIRTUAL ON》大手掣一個，$1500，原裝GAME：《麻雀天使》、《心跳麻雀天堂》。以上物品全部有盒有說明書，如閣下有「JVC」或「VICTOR」的VCD咭，本人願意用以上物品加七隻GAME交換，但VCD咭須運作良好，必須試咭，此廣告永久生效，歡迎來電查詢。另出讓《同級生》、《同級生2》的咭一套，價2500，全新的。

聯絡方法：（13:00pm－22:00pm）

電：28147008 亞傑洽



遊戲誌一本

本人誠徵《遊戲誌》第四十期一本，新舊不拘，要連EX，價$25。另讓《亂馬1/2》漫畫，1－10期，每本$15，《小魔神》1－19期，每本$10，以上漫畫新淨無比。

聯絡方法：26981218（早上10:00後）達洽。



有絕版力康蛋賣

本人誠讓原裝BANDAI人氣電子寵物「TAMAGOTCH」元祖絕版白色第一代，全新原盒未開封（封條証明）完整無缺並極具紀念及收藏價值，絕非其他顏色「TAMAGOTCH」般能再版，價$1XXX（面議），數量有限（1個），售完即止。ALSO誠徵KONAMI有限公司CD兩枚：《Battlef The Best》及《心跳回憶鋼琴版（啡色封面）》Sound Track。（上次找本人的請再聯絡，當時因本人有事，今回來電本人必覆！）拜託！拜託！

聯絡方法：26940876，留電及名必覆。

（請說明來意，多謝合作！）



讓白機一套

誠讓SS白機連1個手掣、AV線、原裝冇改機，MAGIC CARD有SAVE功能，連數十隻遊戲價$2000，送普通光線槍一支。另讓《遊戲誌》創刊至47期（只欠21及22期）價$950送96版次世代年鑑。以上物品在荃灣區交易。

聯絡方法：77281459

梁先生洽



SATURN 灰機連 GAME

本人誠讓《GPM》29至40期，每本$30，全買$330。NEO GEO CD Z連火牛，S端子線，原裝JOYSTICK及一手掣，價$2600，日版NG CD《拳皇96》，《侍魂4》各$400，全買$3300。SATURN灰機（未改機）連原裝《魔域戰士2》，《VF 2》，《VIRTUA COP》，《VF REMIX》，兩手掣，ACTION REPLAY，全$2100。HMD眼罩電視連火牛說明書$1600。以上物品全部九成新，有盒，最好在港島區交易。

聯絡方法：71128163 CALL 8246請留姓名，電話及說明所徵求物品，必覆。

要 VCD 咭

本人誠徵SEGA SATURN VCD咭一張，需試咭及性能良好，價四百不加也不減。另有一SS超智無敵手掣九成八新有盒自讓價$100元。

聯絡方法：（PM6:00－PM11:00）

27111021找阿輝洽



兩部主機出售

本人誠讓**PlayStation**主機一部，連AV線、火牛、手掣兩個，記憶卡一張，原裝遊戲四隻，數十隻遊戲，九成新，有盒有說明書，價2800元。另誠讓N64主機一部，連AV線，火牛，手掣兩個，《瑪利奧賽車》，九成新，有盒有說明書，買入不足二個月，價2300元，兩部機一起買價5000元，送《遊戲誌》，攻略和SS遊戲一隻。（在杏花邨交易）

聯絡方法：6:00pm—9:30pm

電28892627，阿傑。



又有愛割

誠讓《遊戲誌》第5及9至47期，全部九成新，無缺頁及必備EX，一次過買$800（平均每本為$20），另加送兩隻原裝碟《PRIME GOAL EX》及《競馬最勝之法則》，如買二十本則$450另送一隻碟（上述二擇其一），散買如超過十本或以上每本$25，少過十本則每本$28，手快有手慢冇。另有龍珠第一至四十二期，當中有八本特舊版，全部賣$400，不議價。

聯絡方法：星期一至日晚間8:00pm—10:00pm Tel：27019113，觀塘或將軍澳區交易，陳先生洽，

請說明來意。



出賣遊戲誌

本人誠讓《遊戲誌》27、28、31、33、39、40、42、44、46期，其中27、31、33、39、44期有EX。另讓日本GAME書，遊戲雜誌，每本10元，可議價。

聯絡方法：27023605，趙汝斌洽

（4:00—7:30pm）

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

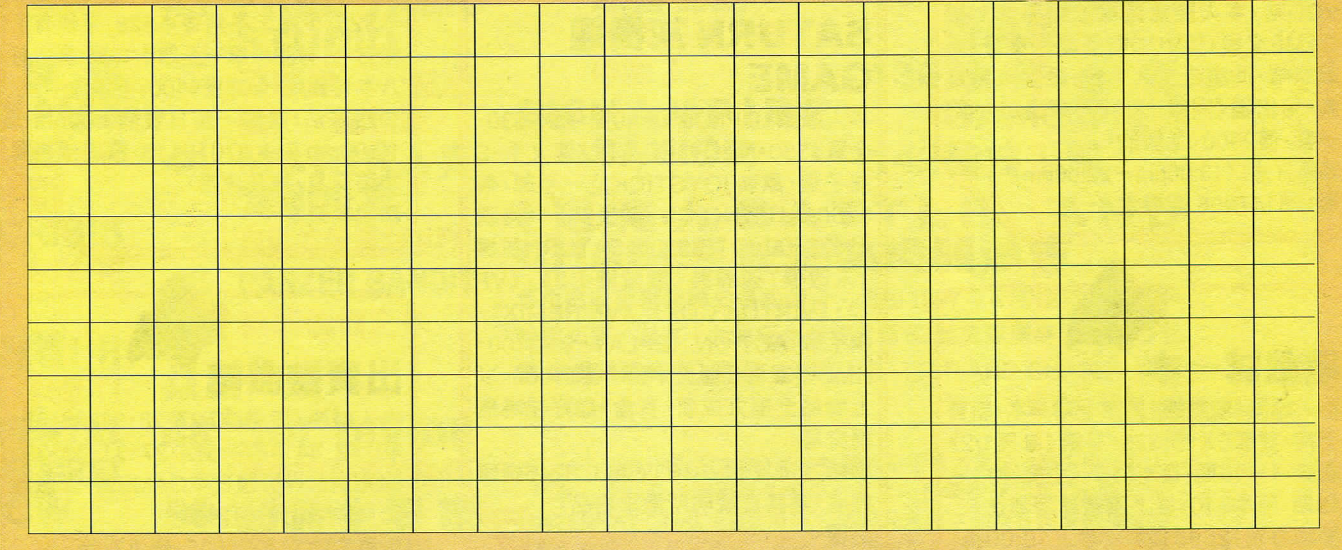
一・必須以本表格填寫（影印本亦可）
二・必須填寫真實資料
三・來信必須連同身份証副本乙份
四・一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五・來信請寄：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一・來信如不按規則指示將不會受理
二・本刊保留刊登信件的一切權力
三・讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　身份証號碼：
聯絡電話：　　聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：



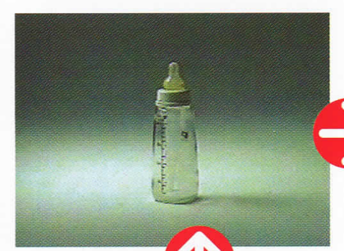
GMHOUR

一個可愛＋可愛＋可愛的廣告

加油！森川君２號　母子手冊篇

森村君造型那麼可愛，它的廣告自然也相當可愛。這短短的 15 秒廣告，由一位聲線可愛的小朋友作旁白，便更添一份可愛的感覺。

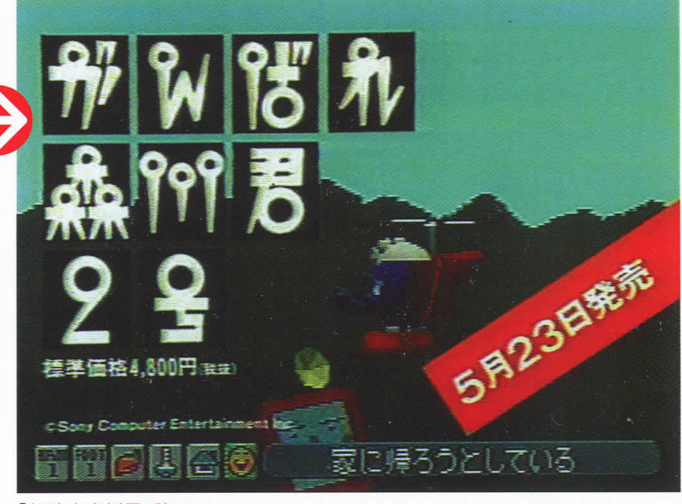
一本森村君2號的母子手冊——「這可能跟看顧　自己的孩子成長的心情非常相似……」



森川君會飲奶？



「在電視上飼養寵物」



「加油！森川君2號」

PlayStation 六、七月行貨產品發售時間表

發售日	名稱		售價（港幣）
	LINK CABLE	對戰線	$108.00
	ANALOGUE CONTROLLER	模擬手掣	$218.00
	MULTI TAP	手掣分線器	$258.00
6 月 20 日	FINAL FANTASY TACTICS		$468.00
	PUZZLE ARENA TOSHINDEN	鬥神傳方塊	$398.00
	BODY HAZARD	搏擊王	$398.00
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	機動戰士格鬥之王	$468.00
6 月 27 日	1999A.D.-RESSURECTION OF PARAOH	法魯王之復活	$398.00
	FORMATION SOCCER'97 THE ROAD TO FRANCE	戰術足球 1997	$398.00
	TIME CRISIS-GUNCON		$538.00
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	$398.00
	SUPER BLACK BASS X	超級黑鱸 X	$398.00
7 月 3 日	PERSONA（THE BEST）	女神異聞錄	$198.00
	TAIL OF THE SUN（THE BEST）	太陽之尾	$198.00
	TETRIS X（THE BEST）	俄羅斯方塊 X	$198.00
	POPOLOCROIS（THE BEST）	波洛古洛羅斯物語	$198.00
	RIDGE RACER REVOLUTION (THE BEST)		$198.00
7 月 4 日	THE KING OF FIGHTERS'96	拳皇 '96	$398.00
7 月 10 日	ARMORED CORE		$398.00
7 月 11 日	SAGA FRONTIER		$468.00
7 月 17 日	RECIPRO HEAT 5000		$398.00
	FRONT MISSION ALTERNATIVE	另類前線任務	$398.00
	MONSTER FARM	怪物農莊	$398.00
	LET'S HIT THE LINKS	大家的哥爾夫球	$398.00
	GHOST IN THE SHELL	攻殼機動隊	$398.00
7 月 24 日	ROBO PIT 2		$398.00
	SOKOBAN : THE PUZZLE	倉庫番	$268.00
	MOBILE SUIT GUNDAM : PERFECT ONE YEAR WAR	機動戰士一年戰爭	$468.00

所有中文名稱僅供參考之用，並非最後之官方譯名 本欄內容由 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.提供


Virtual Zone 虛擬遊界
最大遊戲機中心
VIRTUAL ZONE
德福分店
現已開幕!!
NOW OPEN!!
Kowloon Bay
Cinema
九龍灣地鐵站
Kowloon Bay MTR Station
Virtual Zone
九 龍 灣 德 福 廣 場 第 二 期 六 樓